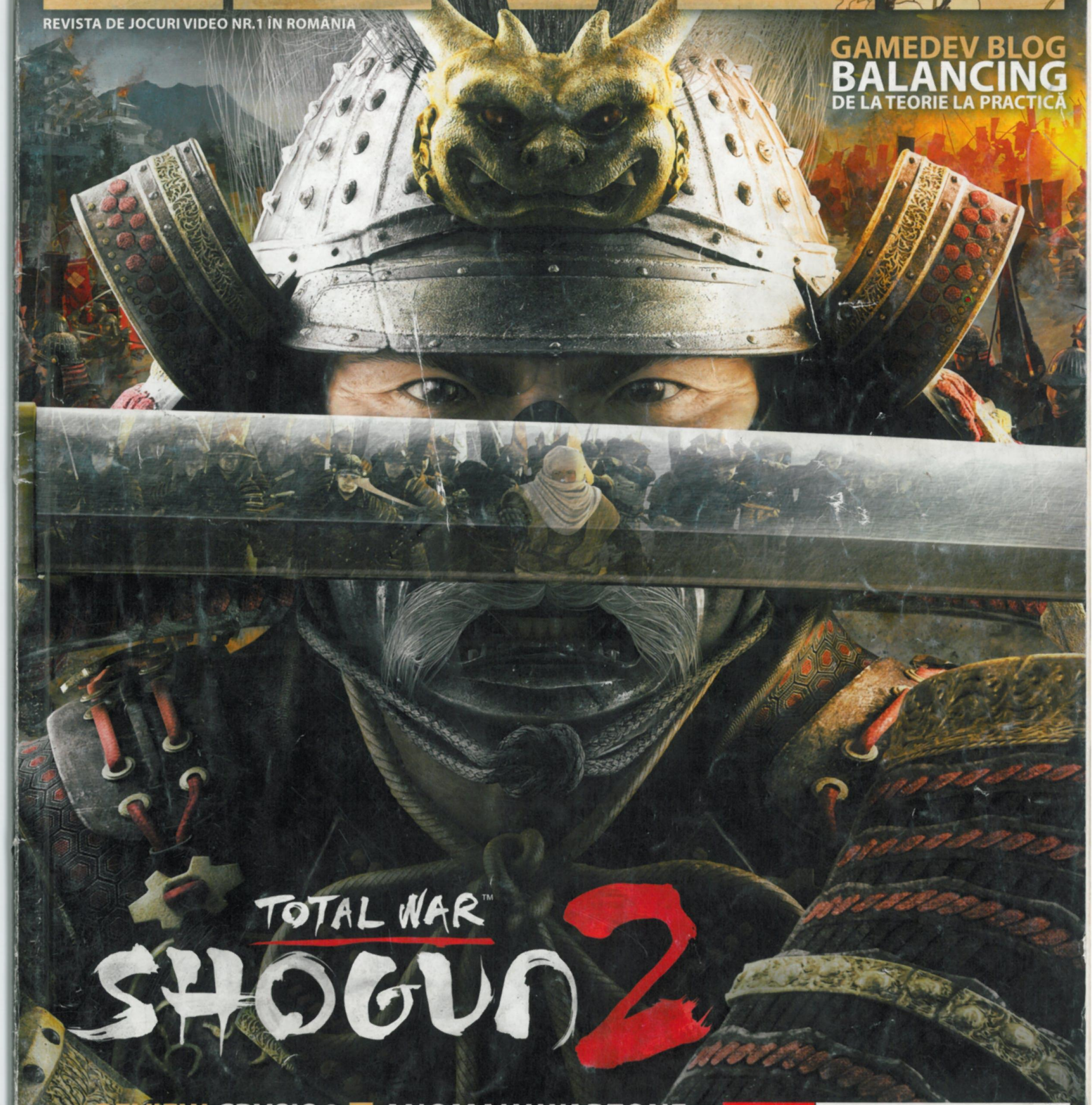
JOC FULL WORLD OF GOO UN JOC DE 10, GENIAL ȘI CÂT SE POATE DE ARTISTIC

LEVEL

REVISTA DE JOCURI VIDEO NR.1 ÎN ROMÂNIA

GAMEDEV BLOG
BALANCING
DE LA TEORIE LA PRACTICĂ



TOTAL WAR™
SHOGUN 2

REVIEW CRYSIS 2 ■ ANOMALY WARZONE EARTH ■ MOTOSTORM APOCALYPSE ■ PREVIEW CALL OF JUAREZ: THE CARTEL

DVD
TRAILERE DEMOS MODS FREEWARE DRIVERE PATCH JOCURI EXTRA

Mai 2011 Preț 14.99 lei



LEVEL

3 D Media Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0744-754983,
0723-570511 (număr portat în rețeaua Orange)
Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

Editor:
Dan Bădescu (dan.badescu@3dmc.ro)

Director General:
Adrian Dumitru (adrian.dumitru@3dmc.ro)

Redactor-șef:
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Mihai Călin (koniec@level.ro)
Andrei Licherdopol (andrei@level.ro)

Colaboratori:
Alexandru Puiu (alexandru.puiu@chip.ro)
Cosmin Aioniță
Sebastian Bularca (locke@level.ro)
Paul Policarp, Marin Nicolae
Laura Bularca (lara@level.ro)

Au mai publicat: ANDY (caricaturi)

Grafică și DTP:
Ramona Popovici (ramona.popovici@level.ro)

Secretar de redacție
Oana Albu (oana.albu@3dmc.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean (leonte.marginean@3dmc.ro)

Contabilitate:
Cristea Medeea (contabilitate@3dmc.ro)
Emanuela Negură (emanuela.negura@3dmc.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu (ioana.badescu@3dmc.ro)
Cătălin Iordache (catalin.iordache@3dmc.ro)
Nicu Anghel (nicu.anghel@3dmc.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente:
0268-418728, 0368-415003,
luni-vineri, orele 13:00-16:30.

Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

BRAT **LEVEL** este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

SNA Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență conform Studiului Național de Audiență. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare aprilie 2008 - aprilie 2009), **LEVEL** are 81.000 cititori/ediție.

În perioada ianuarie – mai 2009, revista LEVEL a inregistrat o medie a vânzărilor de 12.986 exemplare/ediție.

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

Mergem mai departe

După ani și ani de zile în care a dus rubrica hardware în spate, BogdanS urcă pe scara evoluției și lasă redacția LEVEL în urmă. Important este că ne-a părăsit un coleg de nădejde, care își va vedea de acum înainte meritele apreciate la adevărata lor valoare, așa cum le-am văzut și noi, foști colegi într-ale gaming-ului în toate formele sale. Oricum ar fi, suntem siguri că BogdanS a ajuns la mai bine, iar noi îi urăm succes în continuare. Mulțumim, Bogdane!

Golul pe care l-a lăsat în revistă va fi umplut în continuare de Puiu Alexandru, redactor Chip cu acte în regulă care și-a rupt de la gură ca să nu rămânem fără, și Marius Ghinea, care se dezlănțuie în această ediție cu două review-uri de amploare – cel al jocului Total War: Shogun 2, pentru care am fost cât pe ce să suplinesc numărul de pagini, și cel al volanului T500 RS, una dintre cele mai bune scule care au poposit de-a lungul vremii la noi în redacție. Da, Marius știe și hardware, chiar foarte bine.

În același timp, am relansat și site-ul, care a căpătat, în sfârșit, o față demnă de revista pe care o susține. În acest moment, pe www.level.ro ar trebui să găsiți deja conținut proaspăt sub formă de știri, trailere și imagini din cele mai noi jocuri, precum și o serie de articole mai speciale, extrase din arvihă pe sprânceană, cărora le vor urma altele, poate chiar în exclusivitate. Sper ca relansarea site-ului să reprezinte un nou început pentru tot ceea ce înseamnă LEVEL în România, cu toate că a întârziat inacceptabil de mult. Unele aspecte, însă, nu depind și nu vor depinde întotdeauna numai de noi, redactorii, și chiar dacă o bună parte dintre deciziile din spate sunt sau vor fi eronate, cât timp încă mai suntem aici, revista va merge mai departe. Iar după noi... potopul.

P.S. Datorită prezenței scenice îndoielnice, Shift 2 Unleashed și-a amânat review-ul pentru ediția următoare, în așteptarea unui patch care să-l pună pe picioare.

■ **KiMO**



TOP 3 REDACTOR

KiMO

1 Total War: Shogun 2
2 Anomaly Warzone Earth
3 SpaceChem

Koniec

1 Mansions of Madness
2 Crysis 2
3 Total War: Shogun 2

cioLAN

1 Mansions of Madness
2 LEGO Star Wars III
3 Total War: Shogun 2

Marius Ghinea

1 Total War: Shogun 2
2 Thrustmaster
3 SpaceChem

Caleb

1 Total War: Shogun 2
2 Crysis 2
3 Mansions of Madness

REVIEWS CUM NOTĂM

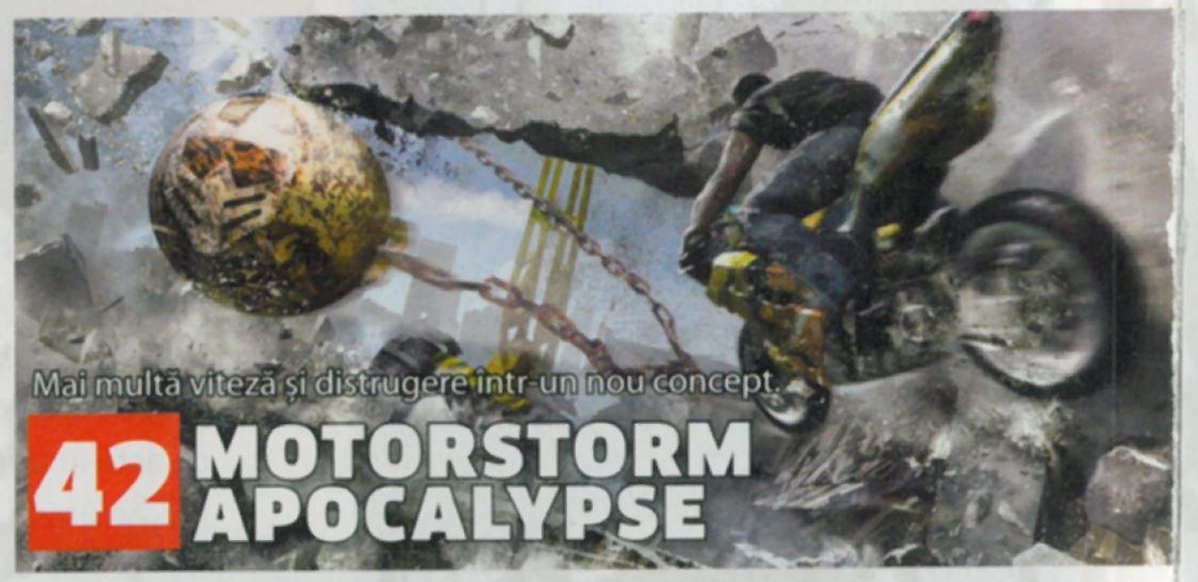
În cazul verdictului dat unui joc, nota finală este obţinută dintr-un calcul simplu, rezultatul fiind dat de media notelor acordate pe categoriile Grafică, Sunet, Gameplay, Multiplayer, Storyline şi, cel mai important, Impresie personală. Cum rezultatul final este cam tot ce contează, am decis să nu mai încărcăm căsuţa tehnică cu prea multe detalii. Nota finală spune tot.



22 TOTAL WAR: SHOGUN 2
Un superlativ al superlativelor în strategie şi tactică. De la Marius citire.



Viaţă grea pe două roţi.
36 MOTO GP 10/11



Mai multă viteză şi distrugere într-un nou concept.
42 MOTORSTORM APOCALYPSE



18 CRYSIS 2
Adio junglă, Crytek mută criza după blocuri.

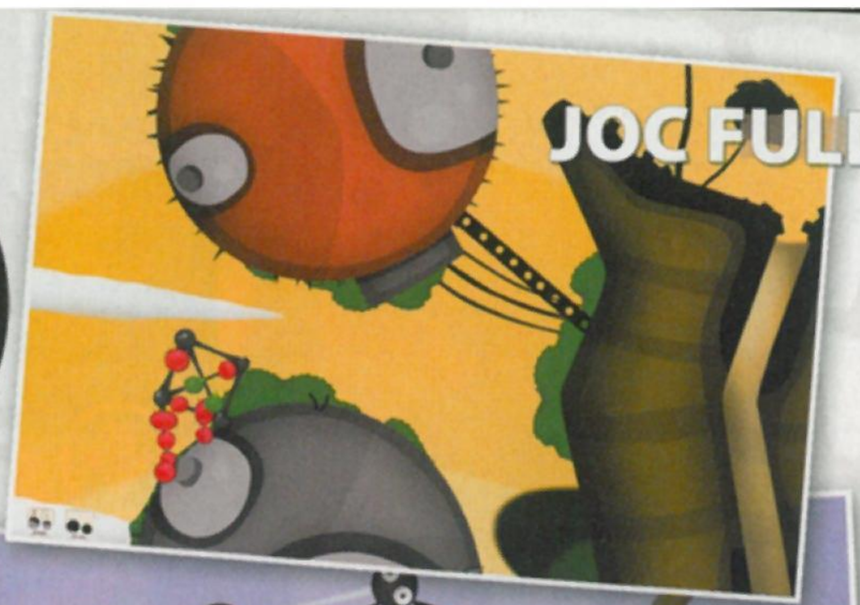


O lecţie de simulare de la cel mai tare din parcare.
80 THRUSTMASTER T500 RS



Un răspuns inedit dat addon-ului cu acelaşi nume pentru Bad Company 2.
66 MAGICKA VIETNAM

WORLD OF GOO™





World of Goo este un puzzle pur-sânge, în care jucătorii, meşteri mari, calfe şi zidari, trebuie să construiască tot felul de structuri mai mult sau mai puţin obişnuite din… biluţe de Goo. Un fel de spiriduşi amorfi, plini de viaţă şi cu personalităţi fermecătoare, biluţele pot fi culese cu ajutorul pointer-ului şi plasate în continuarea unei structuri iniţiale. Automat, se formează legături, iar bietele biluţele sunt integrate în structură, în timp ce altele, rămase libere, se plimbă în continuare fain-frumos pe structură. În majoritatea nivelurilor, scopul final este să atingeţi o conductă cu o imensă putere de sucţiune, care aspiră biluţele de Goo rămase nefolosite. Partea cu adevărat interesantă este că atât Goo-ul, cât şi structurile clădite din el au proprietăţi fizice (realiste în limita jucabilităţii) şi, pe măsură ce avansaţi, veţi ajunge să încropiţi construcţii de-a dreptul imposibile pentru a vă atinge obiectivul. Pe parcurs, veţi face cunoştinţă cu noi tipuri de Goo, care ştiu să facă lucruri noi. Unele sunt lipicioase, altele pot fi desprinse oricând din structură şi refolosite, altele iau foc repede, mai sunt biluţe ignifuge şi biluţe care pot contribui la structuri trainice, fiindcă la integrarea în ansamblu sunt capabile să creeze multe legături deodată. Veţi rămâne surprinşi de varietatea biluţelor şi mai ales de implementarea genială a fiecăreia în parte. Timp de câteva zile, Goo-ul vă va fi cel mai bun prieten de joacă, distrându-vă peste măsură, iar fenomenul se va întâmpla cu absolut toţi cei care vor încerca jocul.

Orgia construcţiei se desfăşoară pe capitole şi tot parcursul jocului este de fapt o alegorie la evoluţia omenirii. La început, în primul capitol, Vara, biluţele zburdă vesele prin tot felul de spaţii verzi şi deluşoare plăcut colorate, fiind foarte aproape de natură. În cel de-al doilea, aferent marilor invenţii, Toamna, biluţele descoperă o sursă de energie, care serveşte la construirea unei fabrici, decor în care se desfăşoară cel de-al treilea capitol, industrial: Iarna. Urmează era informaţiei şi un inevitabil sfârşit al lumii, însă finalitatea vă lasăm să o descoperiţi singuri. Este suficient să vă spunem că paralela cu Omul a fost trasată magistral, iar jocul relevă o mulţime de teme de gândire şi motive, de la ecologie, inovaţii, orgoliu, discriminare sau politică până la informatică, internet şi globalizare.

Pe scurt, World of Goo este foarte inteligent şi inovator, atât în ansamblu, cât şi în detaliu, drept pentru care, la vremea review-ului, a fost răsplătit de noi cu nota maximă - un 10 curat ca lacrima! Este genial şi cât se poate de artistic. Apelează în egală măsură la inteligenţa, sensibilitatea, simţul umorului şi spiritul nostru de joacă, ferindu-se de a ne oferi emoţii ieftine şi dozând bine ingredientele. În plus, este accesibil oricui şi poate fi gustat fără probleme şi plăcut până şi de cei care nu s-au mai jucat în viaţa lor nimic.

CUPRINS DVD

DVD HIGHLIGHTS

DRAGON AGE II

În demo-ul celui mai nou titlu din seria Dragon Age, ne avântăm în prologul jocului și alegem una dintre cele trei clase de personaje din perspectiva careia urmează să-l jucăm.



1187: EPISODE ONE

1187 este un mod single player pentru Half-Life 2 Orange Box, a cărui acțiune se petrece cu aproximativ zece ani înaintea incidentului Black Mesa.



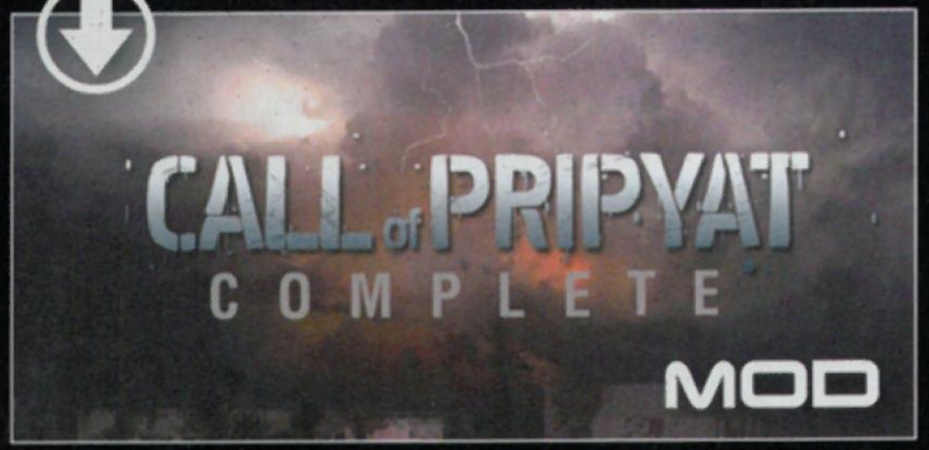
BLACK MIRROR III

Al treilea joc din serie se întoarce la origini, în locuri cunoscute celor care au jucat primul adventure din trilogia Black Mirror.



CALL OF PRYPIAT COMPLETE V1.0

O colecție de mod-uri care reușește să transforme jocul STALKER: Call of Prypiat într-o experiență mai realistă, mai ales din punctul de vedere vizual.



STARPOINT GEMINI

Starpoint Gemini îmbină elementele de role play cu cele ale unui simulator tactic, într-un univers SF unic.



OVERTIME

Overtime este o conversie single player pentru Mirror's Edge care precede evenimentele din joc, explicând cum și unde s-a accidentat Faith.



EXTRA



BLENDIMALS (VERSIUNE COMPLETĂ)
Blendimals abordează un gen vechi într-un mod diferit, concentrându-se pe o mecanică de joc ce implică combinarea abilităților animalelor. Este un joc colorat cu aspect de desen animat, iar elementele de platforming și puzzle-urile sunt reprezentative pentru genul din care face parte.

RED ECLIPSE (VERSIUNE COMPLETĂ)
Red Eclipse este un FPS de tip Open Source ce dispune atât de o componentă single player, cât și de una multiplayer. Gameplay-ul este balansat, iar accentul se pune pe agilitate. Restul îl puteți descoperi și singuri, jucându-l.





NOTĂ

Interfața DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP/Vista/7. Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL DVD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse. DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky is 2010 (furnizat de Kaspersky Lab România) și BitDefender is 2010 (furnizat de BitDefender). Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe DVD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective. Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă. ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!





CUPA MONDIALĂ BLOOD BOWL 2011

Puneți mâna pe Rulebook și suflați în zaruri, fiindcă Focus Home Interactive anunță că înscrierile pentru Blood Bowl World Cup 2011 sunt deschise!

Cupa Mondială de Blood Bowl 2011 este al doilea eveniment de acest gen, după ce, în 2010, lansarea primei ediții digitale a Blood Bowl a permis strângerea unei comunități însemnate, în care mii de fani și-au disputat trofeul inițial. Finala din 2010 a avut loc în inima orașului german Koln, unde Andriy a câștigat un meci dificil cu a sa echipă de Dark Elves, devenind primul campion mondial Blood Bowl. Finaliștii de atunci au împărțit premii în valoare de 8.000 de dolari americani.

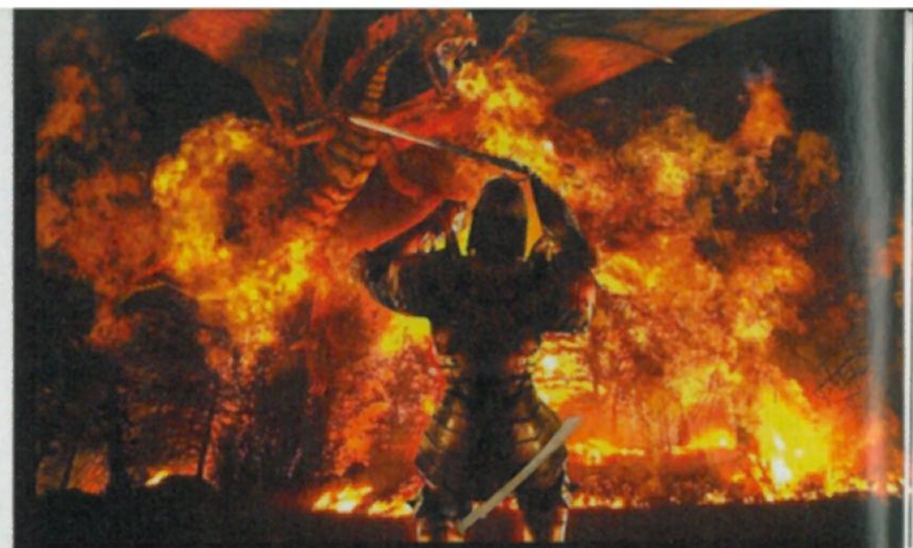
Recenta extindere a jocului prin Legendary Edition a adunat și mai multe suflete însetate de tactică, sânge și adrenalină în jurul acestui joc, așa că întrecerea de anul acesta se anunță deja palpitantă. Începând cu 18 aprilie 2011, jucătorii se pot înscrie în ligile speciale de calificare ce au fost constituite la acea dată. În plus, liga publică Naggaroth Open va fi dedicată Cupei Mondiale pe întreaga durată a lunii iunie. Fiecare meci jucat va conta pentru calificări, iar cei mai buni 12 jucători la data de 30 iunie vor putea intra în cea de-a doua rundă a competiției. Desigur, stat-urile Naggaroth Open vor fi resetate pe 31 mai, pentru ca toată lumea să aibă șanse egale.

DEAD RISING 2: OFF THE RECORD

S-a constatat experimental că, oriunde izbucnește o epidemie, de la simpla răceală până la neviața cu aspecte complexe, e musai să existe și un reporter băgăcios. Drept urmare, Frank West, pozarul din Willamette, și blițul lui credincios vor fi vedetele unui nou Dead Rising de la Capcom. Dead Rising 2: Off the Record (căci nemortul n-a fost niciodată confirmat oficial) ne va prezenta „incidentul" din Fortune City prin ochii (și camera) lui Frank West, starul primului Dead Rising. După tipic, cei de la Capcom ne promit inamici, misiuni, arme, obiecte, vehicule și combo-uri noi, o serie de îmbunătățiri aduse motorului grafic, un cod de rețea mai optimizat și câteva surprize. Probabil și o mână de Psihopați proaspeți și nervoși, numai buni de pus pe prima pagină a oricărei reviste de scandal respectabile.

Dead Rising 2: Off the Record își va face apariția în toamna acestui an, pe PX, X360 și PS3. Nu e chiar Treiul, dar aventura fotografului minune ar trebui să-i consoleze un pic pe indivizii supărați că nu au primit Case Zero și pe PC.





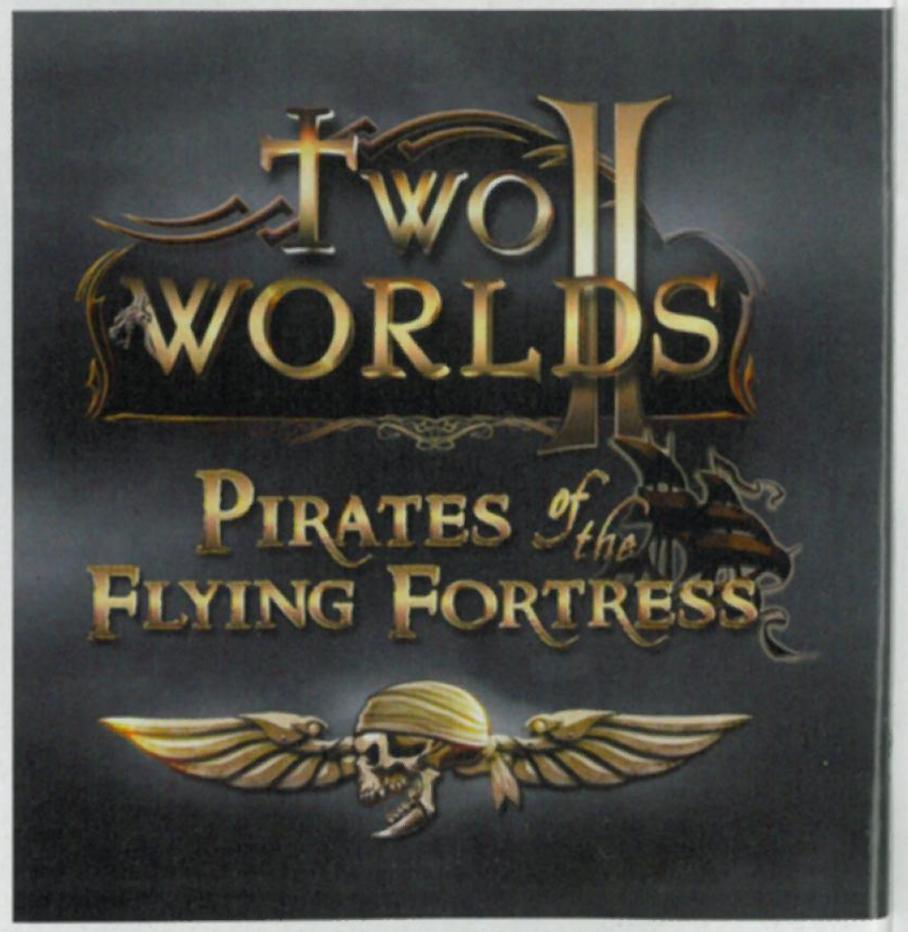
GOTHIC SE ÎNTOARCE ACASĂ

Într-un interviu acordat site-ului Gothicz.net, Mike Hoge (unul dintre fondatorii companiei Piranha Bytes) a declarat că studiourile germane vor recâștiga drepturile asupra francizei Gothic după ce Risen 2 va fi terminat. Cum așa? În cuvintele lui Hoge, „pentru că le-am vândut ex-publisherului nostru doar pentru o perioadă limitată de timp". Din păcate, Hoge nu a specificat exact ce au de gând să facă după ce își vor recăpăta „copilul". Vor continua pe linia Risen sau vor încerca să repare răul făcut de geambașii jowoodieni? Jowood în insolvență, Gothic înapoi la Piranha Bytes, mai că îndrăznesc să sper...

TWO WORLDS II – PIRATES OF THE FLYING FORTRESS

Ego Draconis (varianta pre Dragon Knight Saga) a lăsat urme adânci. Fortărețele zburătoare mă îngrozesc și, dacă n-ar fi fost o bandă de pirați la mijloc (pirații îmi plac de mic copil, îmi dau un sentiment de stabilitate psihică și siguranță financiară), probabil n-aș fi avut curaj să vă anunț că ni se pregătește un addon cu pirați și fortărețe zburătoare pentru Two Worlds II. ARPG-ul celor de la Reality Pump nu ne-a impresionat în mod special, dar se pare că s-a vândut binișor (aproximativ 2,5 milioane de copii) și a fost un succes financiar pentru compania poloneză și protectorii săi germani (Zuxxes). Și știți ce înseamnă asta: expansion sau sequel. Așadar, Pirates of the Flying Fortress, primul expansion pentru Two Worlds II, se află în lucru și va fi lansat sau cel puțin așa promit producătorii, în septembrie 2011. Cu surle, trâmbițe și salve de tun.

Ce ți-e și cu pirații ăștia. Toată lumea e speriată de ei, în afară de Sid Meier și rușii de la Akella. Dar cum se simte miros de Gothic cu pirați (Risen 2), brusc lupii de mare certați cu legea devin interesanți. Și potențial profitabili.





BRINK VINE MAI DEVREME

Fiindcă graba strică treaba, nimeni nu s-a grăbit să inventeze un antonim pentru „a întârzia". Presupunând prin absurd că ar trebui să fac economie de spațiu și că viața mea ar depinde de abilitatea mea de a rezuma propoziția „Brink va fi lansat mai devreme" în doar două cuvinte, LEVEL s-ar trezi cu un redactor în minus. Cum Marius Ghinea (pe care l-am surprins în multiple rânduri făcând avansuri deșucheate DEX-ului) nu e online, să inventeze el un antonim convingător și sexy pentru „a întârzia", voi alege calea cea lungă și vă voi informa în cât mai multe cuvinte că Brink a fost finalizat mai devreme decât se aștepta Betsheda și, drept urmare, data oficială de lansare a shooter-ului a devenit 13 mai 2011 pentru europeni (care trebuiau să îl primească în 20 mai), iar americanii îl vor primi în 10 mai (în loc de 17 mai). O săptămână întreagă.

CALL OF DUTY: BLACK OPS ESCALATION DLC

Activision nu doarme, numără bani. Un nou pachet de hărți de 15 euro pentru Black Ops e pe țeavă și va ateriza pe Xbox Live în data de 3 mai. PC-ul și PS3-ul îl vor primi ceva mai încolo, ca de obicei. Escalation va include deja clasicele patru hărți de multiplayer (Hotel, Convoy, Zoo și Stockpile) și obișnuita hartă EPICĂ și UNICĂ pentru fanii vânătorii VISCERALE de zombie. Știm cu toții că o să tăbărâți pe Escalation, fericiți că nu costă 50 de euro (cât vor costa hărțile pentru Call of Duty 12), așa că nu are rost să mă întreb, retoric sau nu, cât de normal e să plătești 15 euro pe cinci hărți. Am, totuși, și o veste bună pentru modderi sau cei care apreciază conținutul gratuit și legal: Treyarch a anunțat (via Twitter, deci nu știu cât de oficial e anunțul sau dacă Activision e la curent cu această blasfemie la adresa DLC-ului plătit) că în luna mai va lansa mult așteptatul toolset pentru Call of Duty: Black Ops.



SPELLFORCE 2: FAITH IN DESTINY, AMÂNAT DIN NOU

Dacă pentru Fall of Setariff, addon-ul lui Gothic 4 care e posibil să nu mai vadă lumina zilei deși a fost terminat, n-aș vărsa o lacrimă nici măcar plătit, nu așa stau lucrurile cu Faith in Destiny, expansion pentru SpellForce 2 care ar fi trebuit să apară încă din 2009, iar acum a fost amânat din nou, de data aceasta pentru o perioadă nedefinită. Reinhard Pollice, producer la JoWooD, declară că „prioritatea noastră este calitatea jocului. Dezvoltarea se află într-un stadiu avansat, dar jocul mai are nevoie de îmbunătățiri, cum ar fi de exemplu stabilitatea multiplayer-ului. Din acest motiv, data de lansare a jocului e incertă, vom merge pe „când e gata" ". Eu unul sper să fie gata înainte să vină creditorii peste ei, dar având în vedere groapa în care se afundă JoWooD din ce în ce mai tare, bănuiesc că „îmbunătățirile" sunt praf în ochii presei, iar viitorul este sumbru pentru seria SpellForce. Păcat, SpellForce ar fi a doua franciză cu potențial pe care JoWooD a băgat-o în pământ…



GameStop® power to the players™

GAMESTOP CUMPĂRĂ IMPULSE

Stardock, compania lui Brad Wardell, individul simpatic care ne-a dat Gamers Bill of Rights, a reușit să se descotorosească de Impulse, una dintre cele mai importante platforme de distribuție digitală și principalul concurent al Steam-ului. Cumpărătorul este nimeni altul decât GameStop, care este unul dintre cei mai importanți retaileri din Industrie. E posibil să mă înșel, dar mă cam îndoiesc de viitorul unui serviciu de distribuție digitală ajuns în mâna cuiva obișnuit să facă bani din retail. Întotdeauna am fost de părere că distribuția digitală ar trebui să ofere mai multe avantaje decât oferte de weekend și economie de spațiu în bibliotecă. Mă gândesc, desigur, la prețuri mai mici dată fiind lipsa suportului fizic, prețuri egale pentru Europa, America și restul continentelor, date de lansare identice pentru toate regiunile și, în general, toate avantajele pe care ar trebui să le aibă un sătean al internetului din România care-și poate cumpăra o vacă virtuală din Filipine cu bani de plastic în timp ce comunică în timp real cu cârciumarul din Polonia. Mike, care mi-a fost baci vreo câteva luni, obișnuia să îmi spună că retail-ul încă dictează, iar publisher-ul rar își permite să ofere un preț mai bun pe digital dacă magazinul de cărămidă se uită urât la el. Pe de altă parte, susținut de banii GameStop-ului (presupunând că sunt interesați de evoluție), Impulse poate deveni un concurent serios pentru Steam, iar concurența, în general, e benefică pentru clienți. Vă las pe voi să speculați mai departe.

Ca fapt divers, Impulse a început bine, chiar îl priveam ca pe o alternativă solidă la Steam. Prețuri identice pentru toate regiunile, jocuri disponibile pentru toți, se părea că în sfârșit cineva a prins ideea. Puțin mai târziu, când oferta s-a diversificat, avocații și-au băgat coada, biznisul a devenit biznis și cumva a reușit să mă alunge. Păcat.

DUKE DEZAMĂGEŞTE PORCII

Luna trecută, după ce mi-am terminat ştirile şi am plecat la ţară să mă relaxez, am avut o conversaţie interesantă cu porcul unui unchi. Godacul era speriat că îl va prinde Moş Crăciun în cocină şi avea nevoie de niţică încurajare. L-am liniştit pe loc spunându-i că ziua de 6 mai va intra în istoria neamului porcesc drept ziua în care Duke Nukem a revoluţionat sectorul aviatic porcin, iar Crăciunul şi-l va petrece în tăriile ceriului, alături de maiestuoşii condori din Cordilieri. Sărmana suidă şi-a recăpătat apetitul şi a început să privească găinile cu dispreţ. Băi, ce surprins va fi amărâtul când va afla că Duke Nukem va sosi în 10 iunie, iar mie mi s-au promis nişte cârnaţi la sfârşitul lui mai. Serios, iar l-au amânat pe Duke.





AH, CE FRUMOS, VIITORUL LUMINOS...

După ce au plătit tribut greu trecutului din care nu am învăţat nimic, Ubisoft şi Blue Byte fac un pas înainte şi transportă seria Anno în viitor. Anno 2070, dezvoltat de Related Designs în colaborare cu Blue Byte, va fi plasat în viitorul apropiat (voi încerca să ghicesc... 2070?) când, ca să nu citez jumătate din comunicatul de presă, s-au adeverit toate profeţiile ecologiştilor din ultimii 50 de ani. Clima a luat-o razna, banchiza s-a transformat în apa Sâmbetei, oceanele au crescut, largi suprafeţe de uscat au devenit de nelocuit, iar jucătorii vor primi misiunea de a repara stricăciunile făcute de înaintaşii lor care n-au vrut să audă de PDF-uri şi cutii eco. În cuvintele PR-ului Ubisoft, „Anno 2070 va oferi jucătorilor ocazia de a fi arhitecţii viitorului şi de a crea lumea de mâine." Sincer, mi-a plăcut mai mult ideea din spatele lui Alpha Centauri, unde lumea de mâine se afla la câţiva ani lumină de lumea de ieri şi nu te obliga nimeni să fii ecologist. Pe de altă parte, cum poluarea şi încălzirea globală au dispărut din seria Civ, parcă se simte nevoia unui joculeţ care să-i înveţe pe tinerei că fumul ăla gros şi volumetric care iese din uzina ce-ţi cară în spate un sfert din economie se duce undeva, iar la un moment dat se va întoarce şi vei tuşi.



SIMULATOR DE ELICOPTER DE LA BOHEMIA



Bohemia Interactive, cunoscuţi jucătorilor pentru seria ARMA şi primul Operation Flashpoint, schimbă macazul şi ne vor oferi Take on Helicopters, un simulator de elicopter. Comercial. Nu simulatorul, elicopterul :). Astfel, jucătorul va intra în pielea unui pilot comercial care va prelua diverse contracte în încercarea de a salva afacerea familiei de la faliment.

Producătorii ne avertizează că, deşi Take on Helicopters va încerca să simuleze cât mai detaliat zborul cu elicopterul, n-ar trebui să ne aşteptăm la nivelul de detaliu din DCS: BlackShark. Tot e ceva, BlackShark era o bestie cu o mie de capete şi o mie de butoane, iar dacă Take on Helicopters va ajunge măcar la jumătate din realismul lui DCS, îi prezic un loc călduţ în inimile simulatoriştilor şi unul rece în topurile vânzărilor. Take on Helicopters va fi lansat exclusiv pentru PC la finalul lui 2011.

SE VOR LANSA

The Witcher 2: Assassin of Kings	PC	Namco Bandai
Brink	PC, X360, PS3	Bethesda
F.E.A.R. 3	PC, X360, PS3	Warner Bros Interactive
L.A. Noire	PS3, X360	Rockstar

TURNEUL OFICIAL MORTAL KOMBAT ÎN ROMÂNIA

FATALITATEA, PE PLAIURI MIORITICE

Încet-încet, cu paşi timizi, România începe să-şi facă simţit locul pe harta globului atunci când vine vorba de jocuri video şi promovarea acestora. O astfel de iniţiativă a avut loc pe 9 aprilie 2011, în Bucureşti, unde Warner Bros. Interactive Entertainment, prin intermediul distribuitorului local (Best Distribution) şi cu ajutorul partenerilor de la theGameCAST, Sony Computer Entertainment Europe, Diverta şi Paralela 45, a adus Turneul oficial Mortal Kombat şi în ţara noastră.

Evenimentul a făcut parte din campania europeană de promovare a noului joc Mortal Kombat (lansat pe 21 aprilie), câştigătorului ediţiei din România fiindu-i oferită şansa de a se „konfrunta" cu cei mai buni jucători din Europa, în finala internaţională din Birmingham, Marea Britanie. Această onoare i-a revenit lui Daniel „SwingShot" Cipu, care, alături de Johnny Cage, a făcut legea în ediţia românească a turneului. Pe lângă titlul de reprezentant al ţării noastre în finala europeană, Daniel s-a ales şi cu centura oficială de campion Mortal Kombat, precum şi cu o ediţie Kollector a noului joc. Nici restul concurenţilor nu au plecat acasă cu mâinile goale, primii 16 „kombatanţi" fiind răsplătiţi cu diferite cadouri, precum măşti de ninja, tatuaje, tricouri şi, bineînţeles, jocuri Mortal Kombat. Flawless Victory.





BattleKon 2011

Fighting (games) cum n-a văzut România

În weekendul 26-27 martie, având în vedere că meşterul KiMO & Co. trudeau din greu în Braşov, la redactarea unor articole pentru revistă, am primit însărcinarea oficială (din postura de vrednic locuitor al Capitalei noastre mult iubite) de a mă deplasa numaidecât în barul 100 Crossroads (Calea Moşilor, nr. 100). De ce? Pentru că acolo se desfăşura Battlekon 2011, cea de-a doua ediţie a singurei convenţii din România dedicată jocurilor „cu bătăi".

Ajuns la faţa locului, am început inspecţia. Super Street Fighter IV? Este. Soul Calibur IV? Prezent! Tekken 6? La datorie! Marvel vs. Capcom 3? Main event! La scurt timp, am fost luat pe sus de oamenii din echipa organizatoare, care mi-au prezentat în detaliu atât jocurile, cât şi o mică parte din istoria acestei convenţii. Pe scurt, Battlekon s-a născut din pasiunea unor gameri pentru fighting games, pasiune pe care s-au gândit să o împărtăşească şi cu restul „luptătorilor virtuali". Astfel, fără prea mult ajutor extern, bazându-se mai mult pe propriile forţe (console şi jocuri aduse de acasă, televizoare împrumutate etc.), au pus ţara la cale, iar prima ediţie Battlekon a avut loc anul trecut, în Braşov.

În 2011, lucrurile au progresat, convenţia s-a mutat în Bucureşti, echipa organizatoare bazându-se din nou pe propriile forţe. Chiar şi fără ajutorul unor sponsori (în adevăratul sens al cuvântului), Battlekon 2011 a fost excelent pus la punct şi, credeţi-mă pe cuvânt, de mult nu m-am mai simţit atât de bine la un eveniment legat de gaming. Tocmai pentru a afla mai multe despre această iniţiativă, i-am luat la întrebări pe doi dintre membrii staff-ului Battlekon - Bogdan „twintrigger" Davidenco (Bucureşti) şi Silviu „Nova" Dumitru (Braşov).

LEVEL: Salut, băieţi, şi sincere felicitări pentru iniţiativa voastră. De unde şi până unde aţi ajuns la jocurile „cu bătăi"? Când aţi prins microbul ăsta şi cu ce ocazie?

Bogdan Davidenco: Salut! Mulţumim frumos şi la mai mare. La mine datează din copilărie, de pe la 13-14 ani cred, când am mers la o sală de joace, unde aveau Ultimate Mortal Kombat 3 şi Super Street Fighter II. Am prins microbul instant, am văzut mişcările speciale şi am vrut să văd cum „se dau". Fise peste fise au curs în acele aparate, până le-am descoperit pe toate...

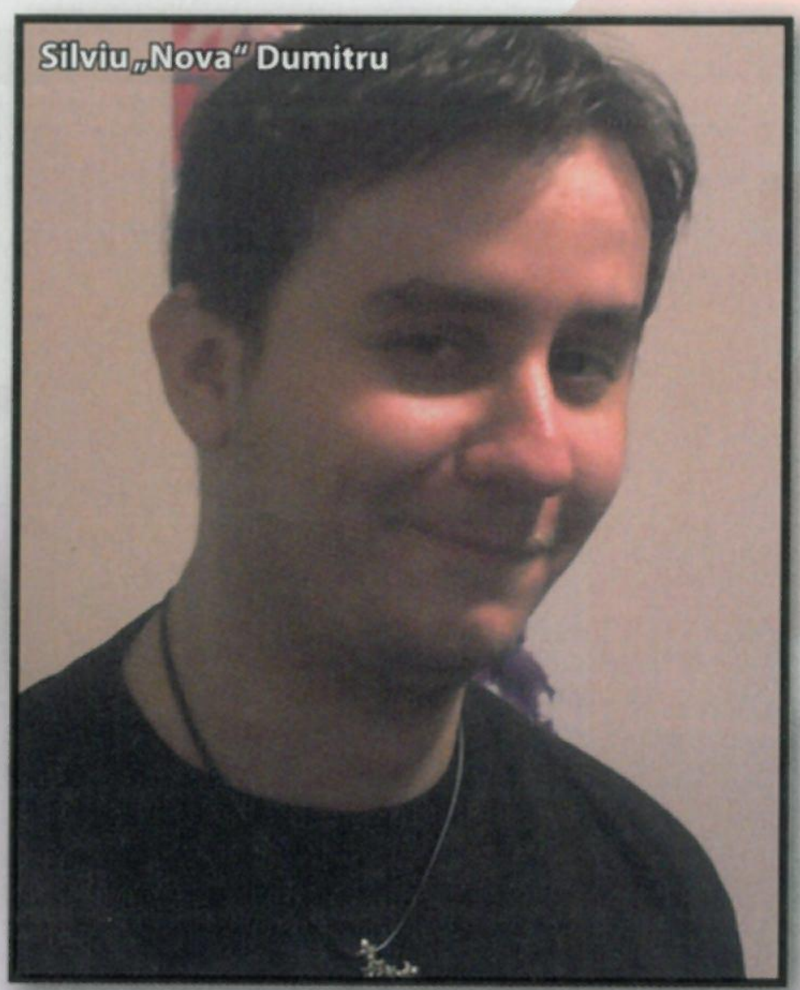
Silviu Dumitru: Salut şi mulţumim frumos! Microbul îl avem toţi de mici, de la jocurile arcade Street Fighter, Mortal Kombat şi multe altele, unde stăteam cu orele bătându-ne până rămâneam fără bani. De asemenea, s-a tras şi de la filmele cu arte marţiale, fascinaţia oricărui copil mic fiind să se mişte precum personajele de acolo. Eu, personal, am început la vârsta de 13 ani într-un internet café unde aveau Mortal Kombat Trilogy: am văzut o fatalitate şi am fost vrăjit de frumuseţea şi, totodată, brutalitatea ei.

LEVEL: Cum a luat fiinţă „conceptul" Battlekon? Care e povestea din spatele acestei convenţii şi cum v-aţi alăturat echipei care se ocupă de realizarea acestei serii de evenimente?

B.D.: Povestea din spatele iniţiativei este foarte simplă: ne-am cunoscut la Otaku (festival dedicat culturii „pop" japoneze), „confruntându-ne" la Tekken pe PSP, am văzut că eram buni şi că ne plăceau aceleaşi jocuri şi am păstrat legătura. Am tot vorbit şi, la un moment dat, unul dintre băieţi a zis „da' ce-ar fi să ne facem propria noastră convenţie de jocuri cu bătăi?". Şi atunci „Bling!", mi-au strălucit ochii şi am zis hai să facem treaba asta!



Bogdan „twintrigger" Davidenco



Silviu „Nova" Dumitru

S.D.: Eram la o bere cu băieţii, vorbeam despre concursurile de fighting games de la MLG şi EVO şi ce frumos ar fi dacă s-ar organiza şi în România o asemenea convenţie, la care unul din noi a pus întrebarea: „De ce nu am face noi aşa ceva?". A doua zi am luat legătura cu prietenii noştri de la Bucureşti şi le-am propus ideea, după care, la o lună, a apărut Battlekon – „prima convenţie de fighting games din România".

LEVEL: Ce planuri aveţi pentru viitorul Battlekon?

B.D.: Având în vedere că suntem o comunitate încă restrânsă, sperăm să creştem de la ediţie la ediţie, încercând, de fiecare dată, să aducem surprize plăcute fanilor. Sperăm să putem mediatiza mai bine viitoarele ediţii şi să obţinem sponsorizări în materie de TV-uri, console şi altele. Am fost invitaţi în cadrul festivalului Otaku, desfăşurat în incinta Casei de Cultură a studenţilor, pentru a organiza zona de gaming şi, bineînţeles, pentru a oferi celor pasionaţi şansa de a încerca cele mai recente titluri de acest gen.

S.D.: Sperăm să aducem laolaltă cât mai mulţi fani ai acestui gen de jocuri şi să obţinem o sponsorizare mai bună pentru a mulţumi cât mai mulţi participanţi.

LEVEL: Dacă ar fi să analizaţi piaţa actuală de jocuri video, care vi se pare cel mai potrivit titlu de fighting pentru a fi jucat la nivel competitiv, în cadrul unor turnee precum cele organizate cu ocazia Battlekon?

B.D.: Având în vedere „roster"-ul vast de personaje din Tekken 6 şi balansul dintre ele, personal, aş spune că acesta ar fi cel mai indicat într-o competiţie de acest gen.

S.D.: Nu aş vrea să supăr niciun fan al altui joc, dar sunt de acord cu Bogdan. Tekken 6 este cel mai balansat joc la ora actuală şi nu prea multă lume se plânge de el din acest punct de vedere.

LEVEL: Lăsând la o parte obiectivitatea, care sunt jocurile voastre de suflet din segmentul fighting games?

B.D.: Now that's a tough one. Ar trebui să zic, după atât de mult timp, seria Tekken, dar nu pot uita anii petrecuţi la KoF (King of Fighters) şi cred că rămân la acesta din urmă.

S.D.: Pe primul loc ar fi seria Tekken, urmată de Mortal Kombat, aceste jocuri determinându-mă să mă apuc şi de arte marţiale.

LEVEL: Mulţumim mult pentru răspunsuri şi mult succes în continuare!

B.D. & S.D.: Şi noi vă mulţumim foarte mult pentru atenţia pe care ne-o acordaţi. Salutăm redacţia LEVEL şi cititorii acestei reviste şi vă aşteptăm pe toţi la următoarea ediţie Battlekon, cu acelaşi entuziasm ca de fiecare dată.

■ **Cosmin Aioniţă**



Foto: Anda Simona Ionescu

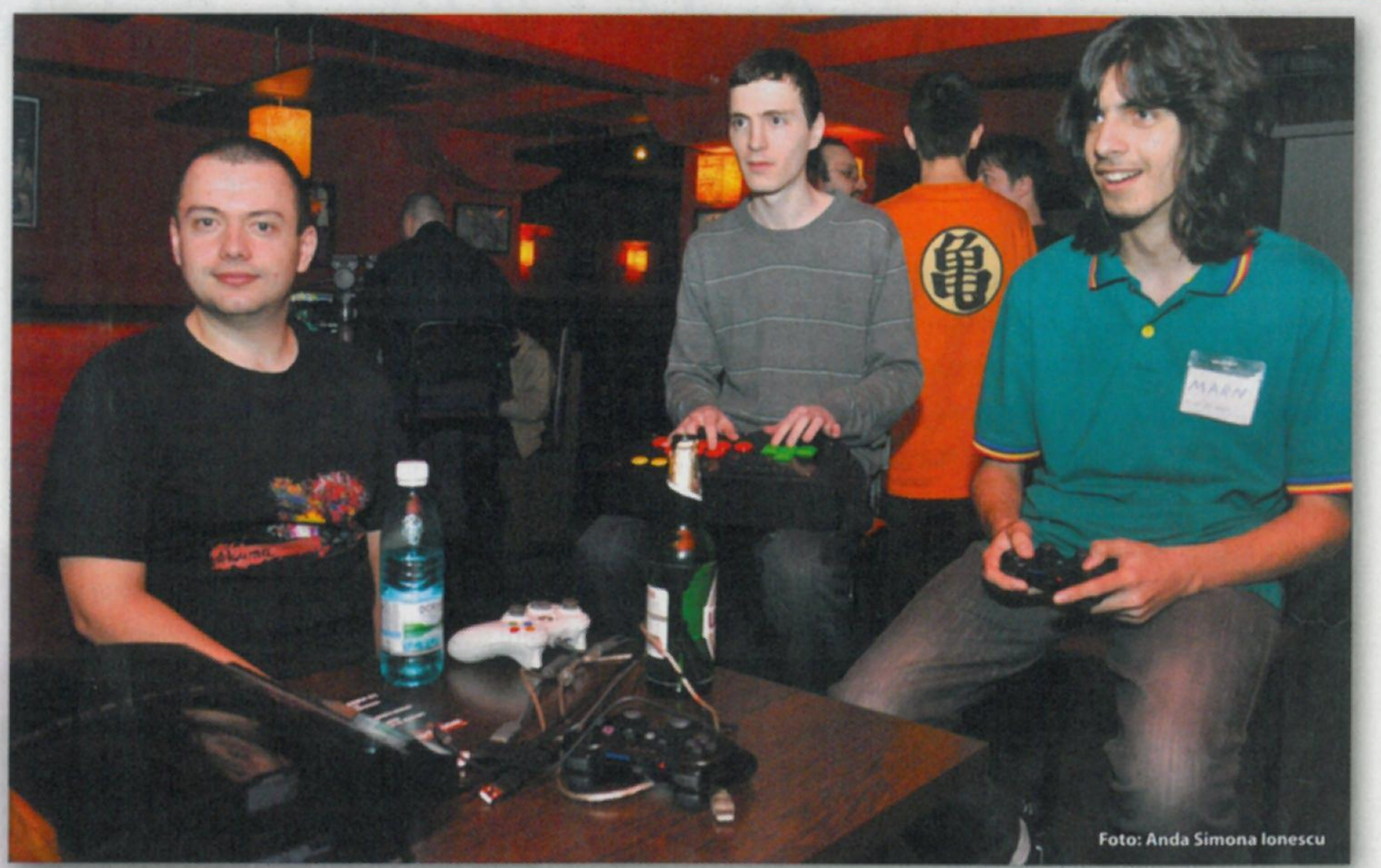
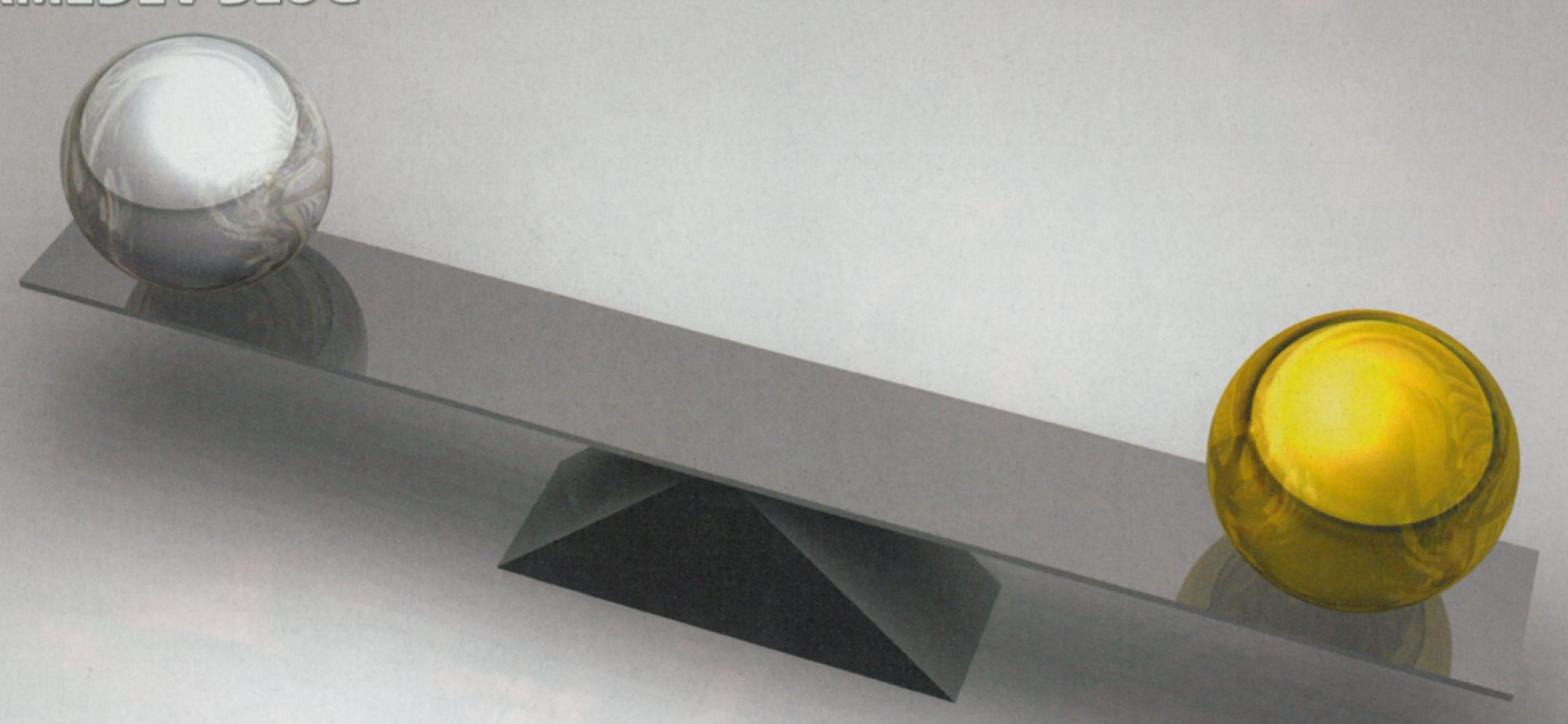


Foto: Anda Simona Ionescu



Foto: Anda Simona Ionescu

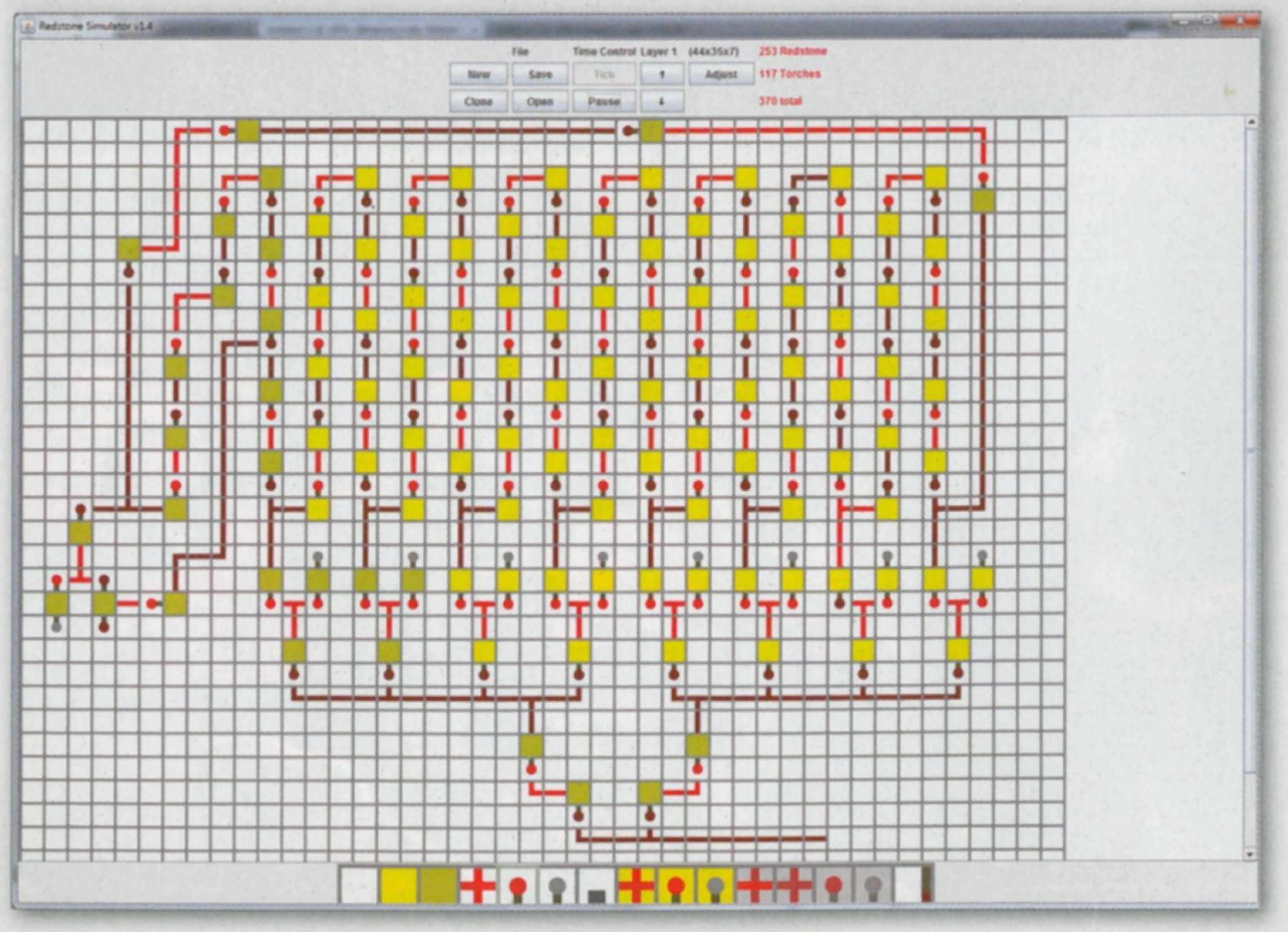


BALANCING
DE LA TEORIE LA PRACTICĂ
Probabil prima parte

Teorie

Ca să reiau de unde rămăsesem (în numărul X din LEVEL), una dintre cele mai importante calităţi ale unui designer este capacitatea de a înţelege pe deplin conceptul de Echilibru/Balanţă, nu numai în jocuri, ci şi în viaţă. Nu e genul de lucru uşor de obţinut. Mai mult decât atât, logica nu are nimic de-a face cu asta şi mulţi oameni care sunt extraordinar de buni la programare sau matematică pot da greş în game design „balancing". Ca o paranteză, de-aia în ultimii ani se cere tot mai puţin ca designerul să aibă şi o a doua specializare, gen programare sau grafică.

Normal, există o mulţime de excepţii, însă de obicei cei mai buni game designeri de concept sunt oameni extraordinar de deschişi către orice, până la obsesie, ceea ce îi ajută deseori să găsească echilibru la diferite niveluri, între elemente care nu au aparent nicio legătură unul cu altul, nu au o logică comună de manifestare în cadrul unui sistem. Aceşti oameni sunt deseori capabili să observe cum elemente disparate şi relativ fără sens pică fiecare la locul lui, creând un echilibru aproape ideal. Exemplul este tot Minecraft, unde există un balans superb între activitatea creativ-estetică şi cea de inginerie, deşi ai avea tendinţa să le vezi în jocuri complet diferite. Notch e un geniu nu pentru că a găsit echilibrul perfect între elemente, deoarece Minecraft nu e foarte balansat, ci că a găsit un echilibru între elemente fără legătură între ele, ca de exemplu pickaxe-ul şi redstone wire-ul.



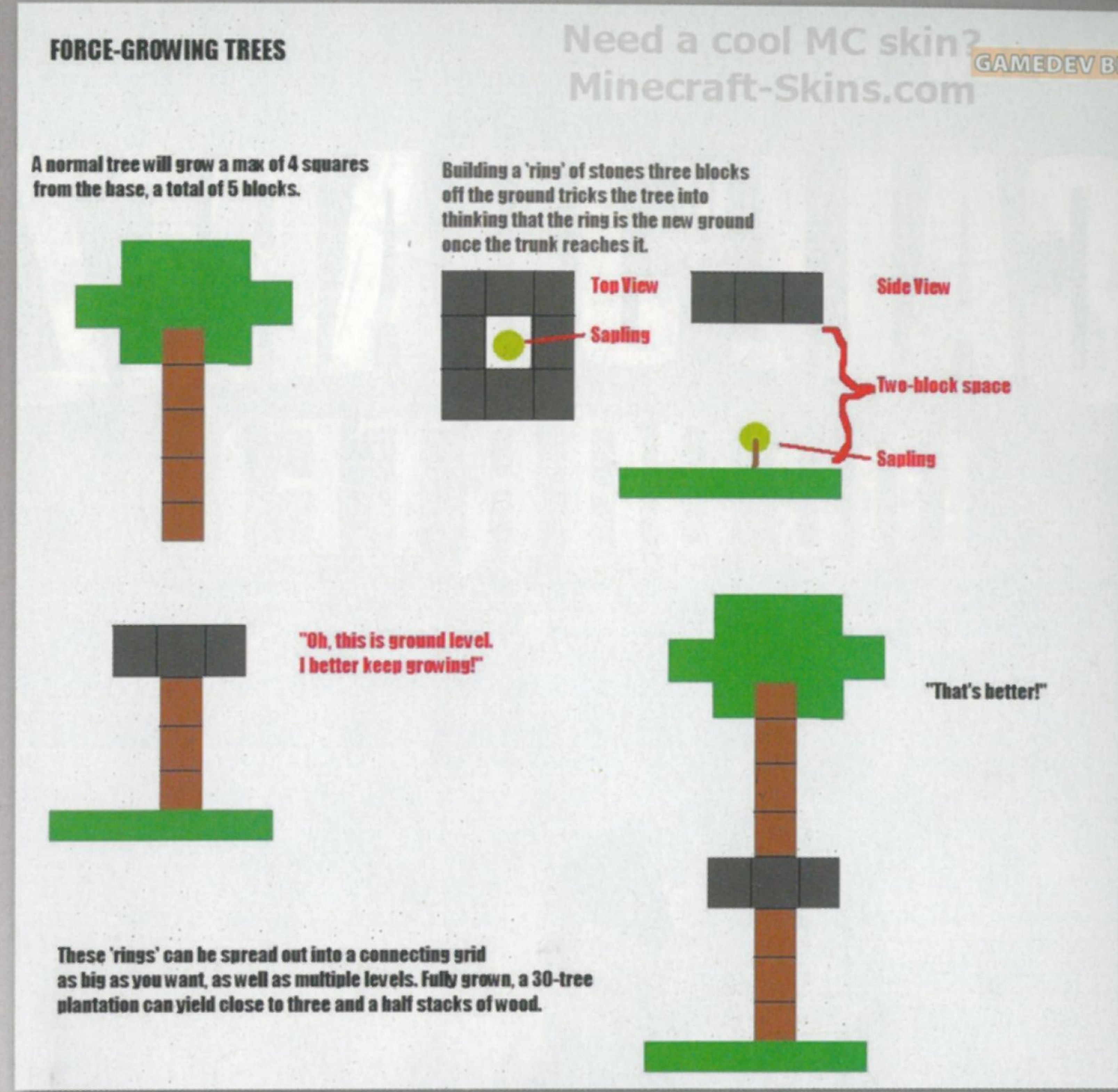
Revenind la oamenii normali, aceştia pot greşi o grămadă. Iar majoritatea sistemelor tind să aibă un echilibru real şi unul aparent. Din cauza unui exces de încredere, unii super-designeri aleg echilibrul aparent, lucru care poate duce la dezastre. Un astfel de dezastru a fost spre exemplu MAX 2, unde designerul a ales un echilibru aparent, pentru că nu a înţeles ce anume a făcut primul MAX un joc bine balansat ca gameplay. Sau poate a fost forţat să aleagă greşit... Grrr...

Soluţia este în general să nu cauţi echilibrul, să nu-l forţezi, ci să revii asupra sistemului atâta timp cât ai îndoieli şi să te întrebi dacă nu se poate mai bine. Să laşi balanţa să se echilibreze de la sine.

Practicând...

Spre exemplu, să vorbim despre problema automatizării. Cât de multe lucruri poţi automatiza în gameplay, mai exact, cât de departe mergi ca să limitezi jucătorul în activităţi, astfel încât jocul să rămână şi potrivit de Fun şi potrivit de Challenging. Oare să te pun să culegi totul cu mâna sau să-ţi dau posibilitatea de a automatiza procesul, contra cost, evident? Să cer jucătorului să creeze un sistem care să controleze sistemul de adunat, adică de exemplu un generator de energie, sau să funcţioneze pur şi simplu automat?





Motivul pentru care am abordat acest subiect este legat de o iniţiativă precedată de o discuţie între mine şi Paul Policarp, de a crea un obiect în Minecraft, o cutie care va aduna lucrurile căzute pe jos, chiar dacă nu ajung exact în cutie, un fel de magneto-box. Din câte probabil ştiţi, Minecraft generează o lume rudimentară, unde foloseşti o mulţime de metode arhaice şi ciudate de a crea aproape orice. De exemplu, unul dintre cele mai complicate lucruri din joc este Prăjitura, care necesită o mulţime de combinaţii de elemente de bază. Pe de altă parte însă, jocul îţi dă posibilitatea ca, folosind un bloc şi o torţă de redstone, să creezi o diodă. Având o diodă, poţi simula un tranzistor şi mai departe poţi ajunge până la a crea o unitate logică de bază, un ALU, care stă la baza oricărui sistem de calcul. Conceptul este revoluţionar din orice punct de vedere.

MOD-ul

Pentru a crea un asemenea mod, un designer aspirant trebuie să răspundă la un minim de întrebări:

1 Vrem ca această cutie să adune lucrurile din jur ca un magnet magic, necesitând practic energie în mod constant? Sau ar trebui să funcţioneze ca o lădiţă în care cad mere, astfel fiind complet pasivă?

2 Dacă are nevoie de energie, va aduna automat orice obiect din jurul său pur şi simplu? Sau va aduna un obiect per activare, ceea ce înseamnă că va avea nevoie de unul sau două sisteme suplimentare? Unul poate să fie un ceas care va da impulsuri electrice periodice cutiei, odată sistemul activat de un al doilea care cade pe un sistem de detecţie, o placă de presiune, pe post de releu declanşator.

3 Cât de mare va fi cutia, adică ce număr de sloturi pentru obiecte va avea, astfel încât sistemul să nu devină game-breaking, overpowering? Unele obiecte pot fi stivuite, altele nu. Având în vedere că unele lucruri trebuie să rămână greu de obţinut în joc, pentru a nu afecta echilibrul general, ca de exemplu „gunpowder", materia primă pentru TNT, cum faci să nu transformi acest element într-unul comun, prin farmarea de dungeon-uri? Dacă faci numai 2 sloturi sau 4, oare mai e util pentru lucruri care nu se stivuiesc, ca de exemplu „Porch Chops"?

4 E acest obiect într-adevăr necesar? Oare acţiunea de a crea sisteme care să includă obiectul tău este mai Fun decât pur şi simplul mersul la vânătoare de Creeperi? Oare nu va fi acest obiect mult prea specializat, ieşind astfel din regulile jocului, unde acelaşi obiect poate fi folosit în foarte multe moduri?

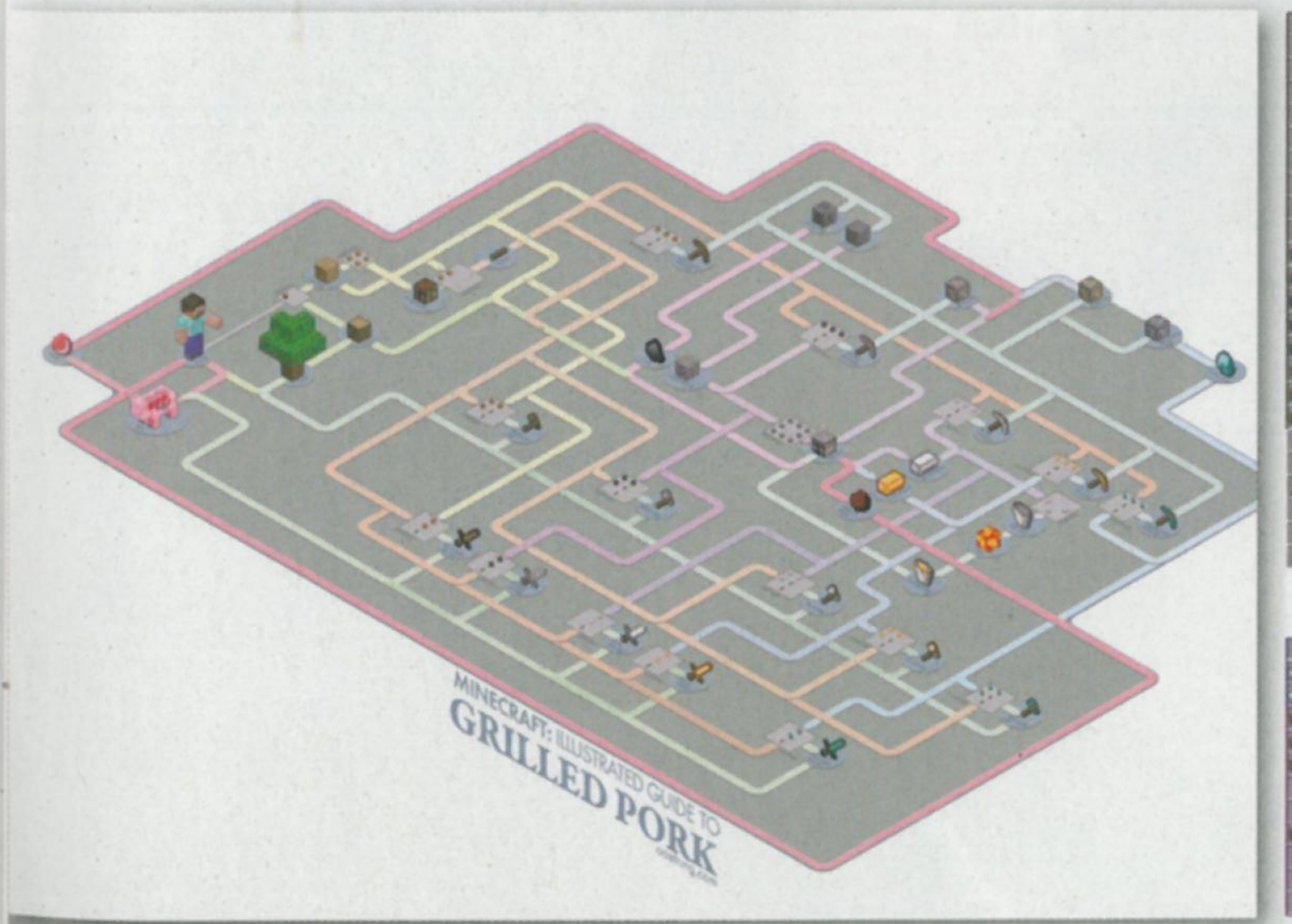
Şi altele...

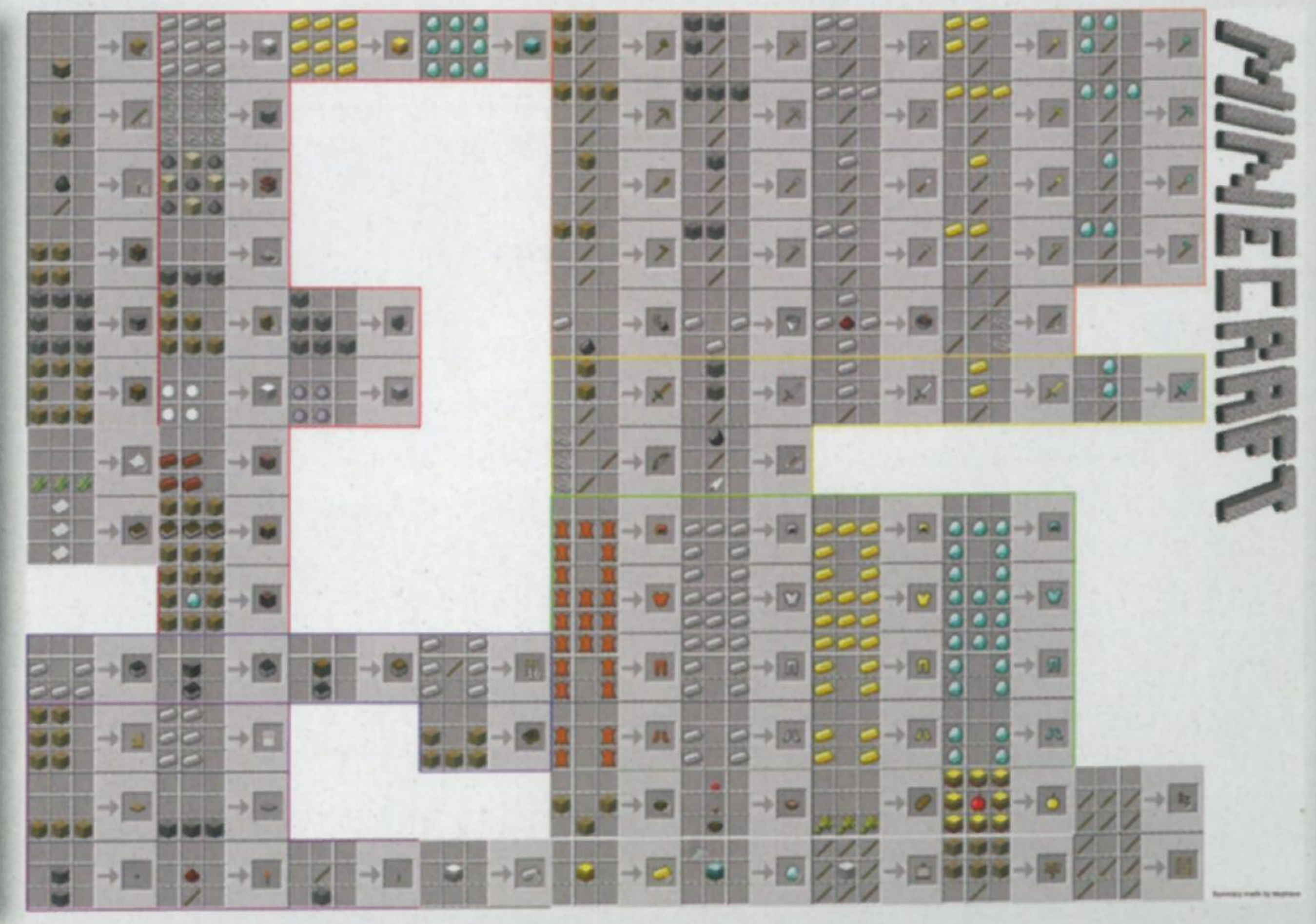
Practic, cel mai greu lucru de făcut acum este să dai răspunsuri la aceste întrebări care la final să pice pe talerele unei balanţe şi să dea 0. Nu poţi şti dinainte dacă iese bine decât dacă o faci şi verifici pe urmă. Acesta e adevărul cel mai dur în game design - Nu poţi şti ce merge şi ce nu merge până nu creezi un prototip.

Iar în faza de concept, totul stă în capacitatea ta ca designer de a alege soluţiile cele mai bune, de a le lăsa să cadă pe o balanţă extrem de abstractă şi de a reuşi să le ajustezi să dea 0. Dacă reuşeşti asta, poţi spune că eşti făcut să fii designer. Dacă nu, posibil să ai ceea ce se cere de la un designer şi să fentezi conceptul general acceptat că 0 ar fi de fapt neutru. Balanţa poate exista la multe niveluri, unele dincolo de capacitatea noastră de înţelegere. Şi pe acela trebuie să-l simţi.

În viitor, o să bloguim şi despre partea mai „codată", şi anume cum vede programatorul din Paul această problemă.

■ **Locke**





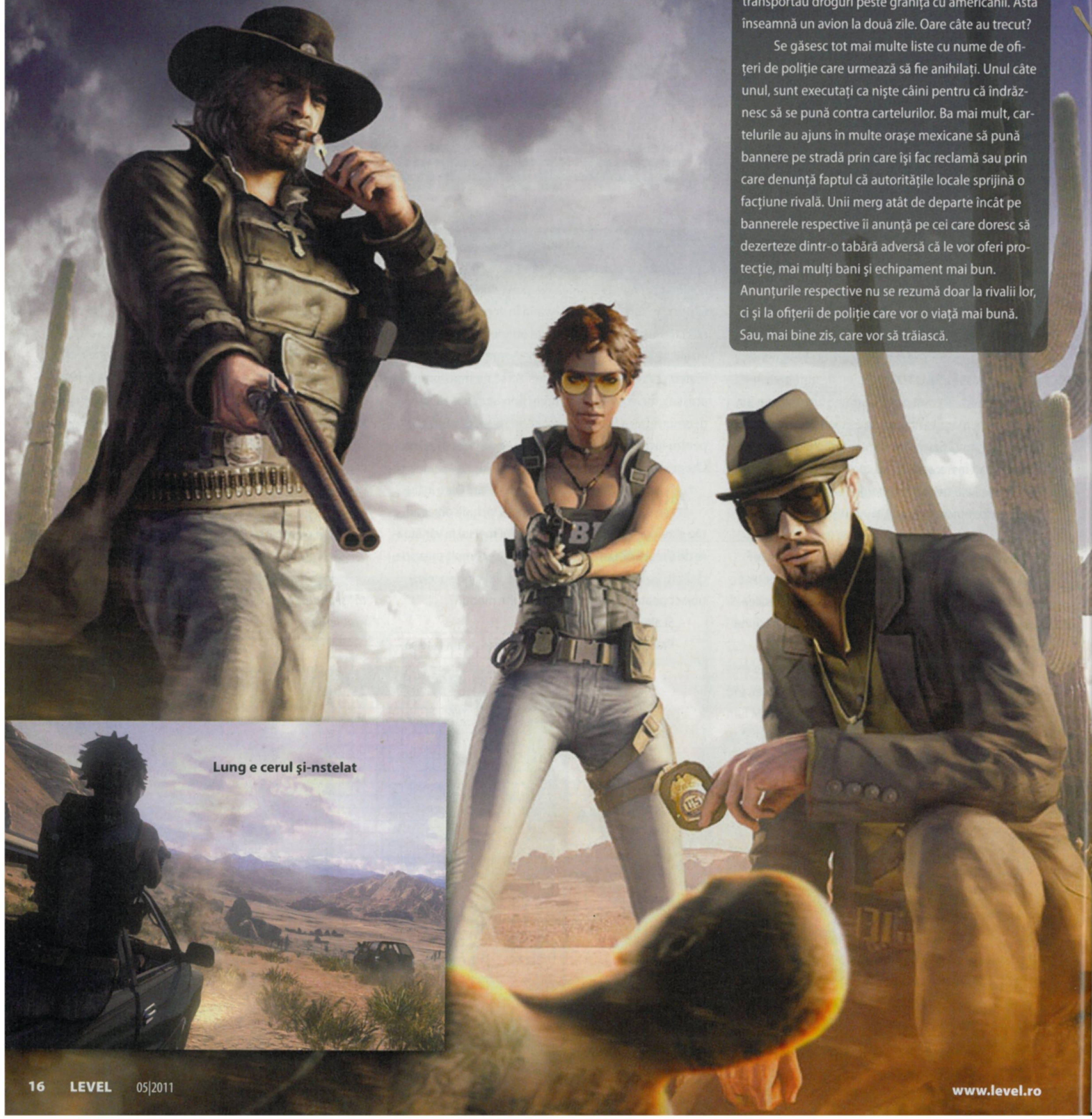
CALL OF JUAREZ the CARTEL

GEN FPS PRODUCĂTOR TECHLAND DISTRIBUITOR UBISOFT DATA LANSĂRII VARA 2011
ONLINE CALLOFJUAREZ.UBI.COM PLATFORME PC X360 PS3

În 16 iulie 2008, marina mexicană a prins un submarin lung de 10 metri, care transporta din Mexic spre Statele Unite 5,8 tone de cocaină. La americani, un gram de cocaină te costă cam cinci-zeci de dolari dacă e să o cumperi de la colțul străzii. În urma unui calcul sumar, suma despre care vorbim este de 290 de milioane de dolari. Nici nu pare prea mult pentru noi, cei obișnuiți să învârtim sute de dolari pe degete lunar (!). Dar parcă mai mult mă frapează apariția în calcul a acelui submarin. Transportă droguri cu un submarin! Mai tare ca în orice film cu James Bond.

În ultimul an și jumătate, în lupta contra cartelurilor, mexicanii au confiscat 270 de avioane ce transportau droguri peste granița cu americanii. Asta înseamnă un avion la două zile. Oare câte au trecut?

Se găsesc tot mai multe liste cu nume de ofițeri de poliție care urmează să fie anihilați. Unul câte unul, sunt executați ca niște câini pentru că îndrăznesc să se pună contra cartelurilor. Ba mai mult, cartelurile au ajuns în multe orașe mexicane să pună bannere pe stradă prin care își fac reclamă sau prin care denunță faptul că autoritățile locale sprijină o facțiune rivală. Unii merg atât de departe încât pe bannerele respective îi anunță pe cei care doresc să dezerteze dintr-o tabără adversă că le vor oferi protecție, mai mulți bani și echipament mai bun. Anunțurile respective nu se rezumă doar la rivalii lor, ci și la ofițerii de poliție care vor o viață mai bună. Sau, mai bine zis, care vor să trăiască.



Lung e cerul și-nstelat

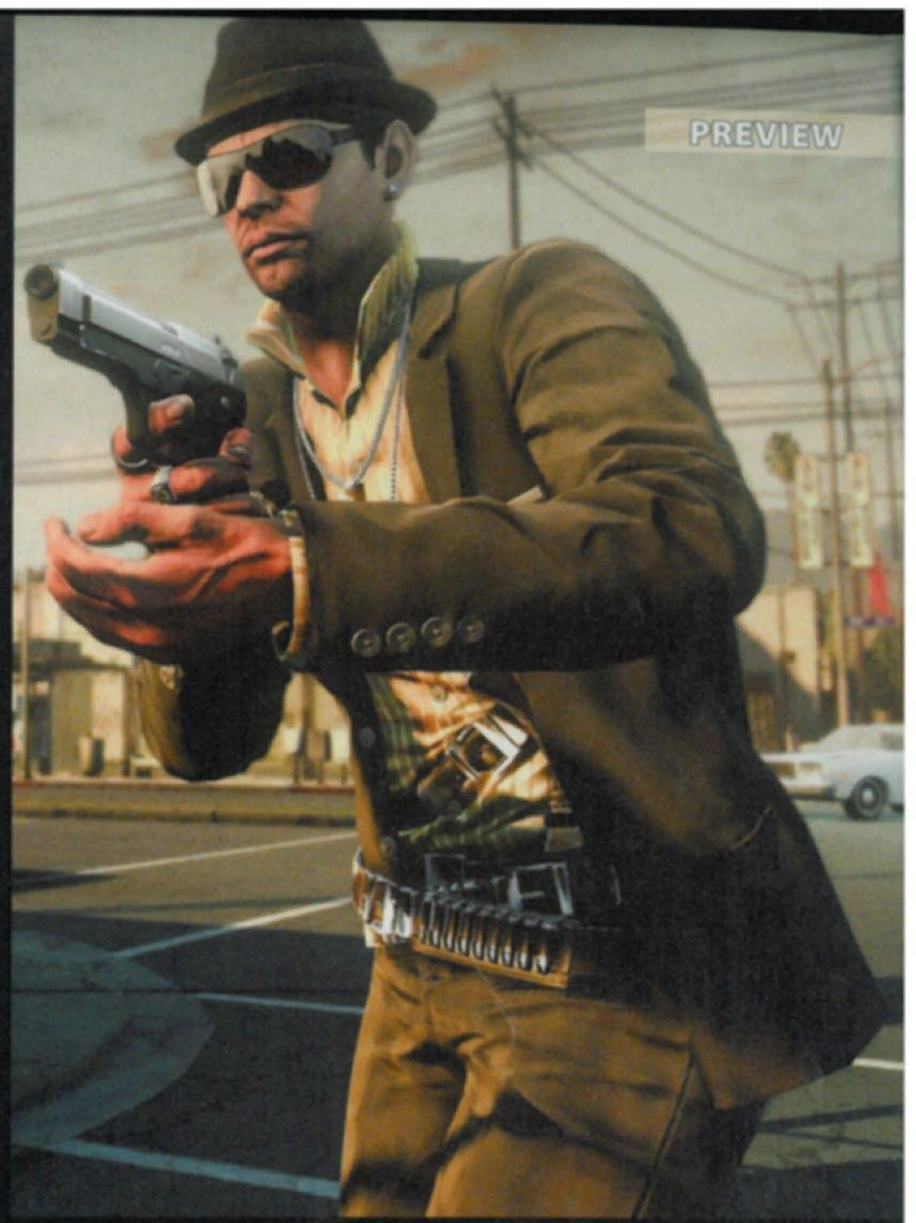




Cu toate că pare că aceste carteluri controlează tot, cică nu ar fi chiar așa. Guvernul mexican este pus pe treabă și își dublează forțele milițienești pentru a face față războiului drogurilor. Fac arestări peste arestări, taie capete corupte și doboară capii cartelurilor unii după alții. Ca urmare a acestor acțiuni din partea federalilor mexicani, traficul de droguri a scăzut simțitor, lucru ce se vede din faptul că prețul cocainei a crescut cu 50% și puritatea sa a scăzut cu 11% față de anii precedenți. Și asta pentru că 70% din drogurile din State sunt venite pe filiera Mexic.

Și totuși Juarez

Dar ce au a face drogurile din Mexic cu Ray și sutana sa preoțească? Păi mai nimic. Mai nimic pentru că al treilea joc al seriei Call of Juarez nu se va mai petrece pe vremea lui Old Shatterhand, ci pe vremea lui Hussein Obama. Povestea se mută la granița dintre Statele Unite și Mexic, unde un urmaș al lui Ray se luptă din greu cu traficanții mexicani. Acesta, împreună cu doi parteneri, va face pe dracu-n patru ca America să fie mai curată ca o privată înainte de inspecție. Căci niciun străin nu are voie să-și bage nasul în oala americanului.



Partea interesantă este că cei trei polițai nu sunt prea duși la biserică, ba chiar unul dintre trailer-ele de prezentare ale jocului îl arată pe unul dintre ei cum dosește un teanc de verzișori pătați cu niște praf alb. Nu cred că era zahăr pudră. Și mai interesant este că jocul se poate juca de la cap la coadă în mod cooperativ în trei jucători, ajutându-se unii pe alții în diverse moduri artistic ucigătoare. Dacă alegi să joci jocul în single player, fiecare dintre cei trei agenți are un mod de abordare special, o poveste relativ unică și un final diferit. Cu alte cuvinte, rejucabilitate, rejucabilitate și rejucabilitate. Jocul va avea 20 de misiuni ce te vor purta prin 10 locuri diferite, prin deșerturile din Arizona și Mexic, prin bordelurile și străzile lăturalnice din Los Angeles și laboratoarele de metamfetamină din Ciudad Juarez.

Pentru că jocul nu prezintă un Mexic prea idilic, sunt niște vorbe acum la „wetbacks" că jocul ar trebui interzis vânzării în Mexic. Le strică imaginea. Cu toate acestea, cred că imaginea Mexicului și a locurilor prin care se perindă personajele principale este stricată de cele 6 000 de asasinate ce au avut loc în ultimii doi ani în Ciudad Juarez. Aceste date nu sunt scoase de mine din burtă, ci sunt date de Associated Press. Mulți ai dracu. Asta ne dă o medie de opt oameni uciși pe zi în urma tranzacțiilor cu droguri. Luați în calcul că, între 2003 și 2009, au dezertat din armata mexicană 150 de mii de soldați, mulți dintre ei luând și armele automate din dotare. Ca să înțelegeți mai bine ce înseamnă această sumă, pe an, o optime din armata mexicană dezertează pentru a se alătura traficanților de droguri.

Ca să vă mai spun și despre Call of Juarez The Cartel, iată și un pic despre multiplayer. În joc vor fi prezente două tipuri de joc, team deathmatch și Cops vs Gangsters, ce vor pune echipe de câte șase oameni față în față pentru un măcel în toată regula. După cum suntem obișnuiți de trendul impus de Call of Duty, personajele vor crește în nivel și vor descuia echipament pe măsură ce vor deveni din ce în ce mai bune.

Cam atât despre joc, căci nu sunt prea multe informații puse la dispoziție de către producători, dar oricum nu mai avem mult de așteptat. Jocul este programat să apară în magazine în vara acestui an.

■ Koniec



Eu îl iau pe cel din stânga, tu pe ceilalți 10

PC X360 PS3

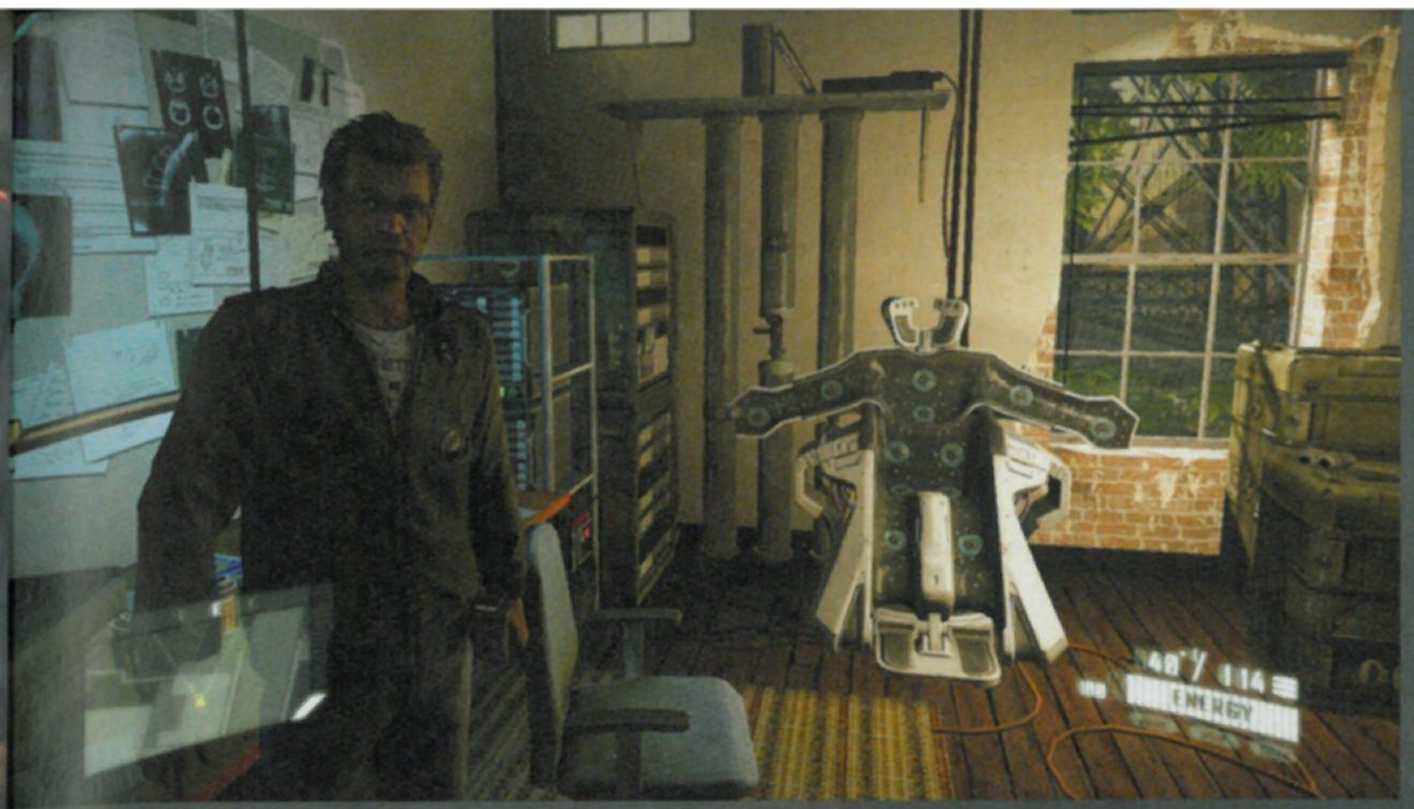


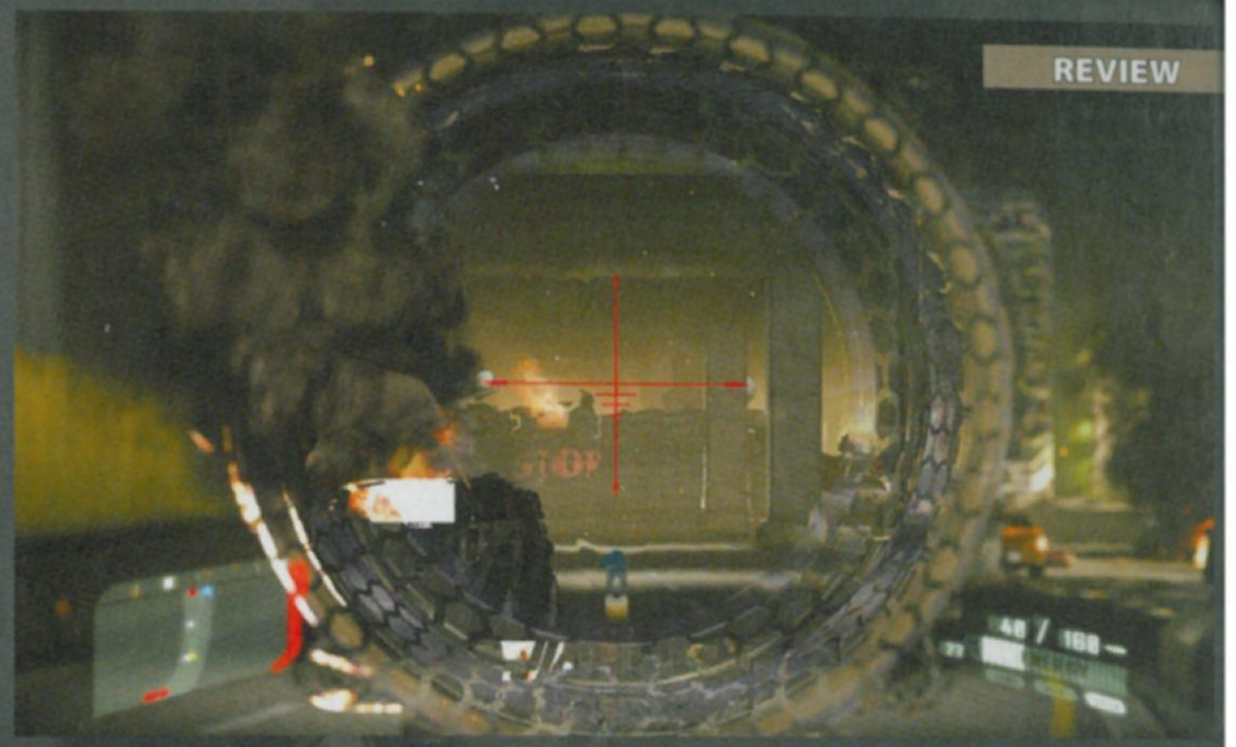
Crysis 2

Mai daţi-i o şansă, mai daţi-i o şansă!

Mare gâlceavă s-a făcut după lansarea primului Crysis... s-au topit şi înlocuit procesoare şi plăci video, s-au înmulţit ramii, au curs sute de litri de bale pe tastaturi şi lumea s-a divizat între cei care l-au considerat un gunoi de joc, care însă arată bine, şi cei care l-au apreciat din plin. Deşi este considerat de mulţi mai degrabă un fel de tech demo pentru Cry Engine decât un joc de-adevăratelea, eu unul îi recunosc cel puţin conceptele proaspete şi interesante pe care le-a introdus în ecuaţie, cu toate că n-am avut cum să-l plac destul de mult, pentru simplul fapt că a existat înaintea lui Far Cry. Warhead a venit să îmbunătăţească puţin formula şi să-l facă jucabil şi pe sisteme mai normale pentru vremea aceea, iar, cum bine spunea KiMO, segmentul de multiplayer, destul de tactic, asemănător oarecum cu Battlefield, nu a fost deloc de aruncat.

De data asta, Crytek au fost hotărâţi să scuture acuzaţiile de pe dânşii, dovedind tuturor că n-au uitat să facă în primul rând un titlu bun şi că n-au rămas ancoraţi în back-end-ul tehnic al dezvoltării de jocuri video, aducând totodată Cry Engine şi Crysis pe console (graţie noului engine multiplatform CryEngine 3) - decizii care, prin efectele lor şi punerea în aplicare a unor idei care au decurs din ele, au reuşit, sub anumite aspecte pe bună dreptate, să dezorienteze sau să înfurie o parte din public. Totuşi, se ridică jocul la înălţimea aşteptărilor şi aduce argumente pentru a justifica hype-ul creat în jurul lui? Uh, să vedem.





Din New York, cu dragoste...

Poate cea mai confuză treabă din C2 este începutul, foarte... brusc, năucitor, lipsit de prea multe explicaţii, care te ia ca din oală şi după care ajungi să butonezi ceva înainte de a te dezmetici. Pentru a nu vă da spoilere prea mari, vă spun doar că nu-l veţi mai juca în rolul ofiţerului Delta Force Prophet, ci din perspectiva lui „Alcatraz", un puşcaş marin trimis cu echipa să-l recupereze pe fostul angajat Crynet, doctorul Nathan Gould din miezul unui New York cuprins de anarhie şi teroare în timpul invaziei extratereştrilor Ceph, în plină desfăşurare. Cert este că ajungi într-un nanosuit, hăituit deopotrivă de forţele speciale şi de musafirii intergalactici nepoftiţi. Partea care pe mine unul a reuşit să mă sensibilizeze faţă de personaj şi mai ales să mă facă să privesc acţiunea dintr-o altă perspectivă, care-l face mai savuros, este că bietul puşcaş este literalmente tocăniţă şi nu mai este în stare de nimic fără ajutorul costumului special, singurul lucru care-l mai ţine de altfel în viaţă.

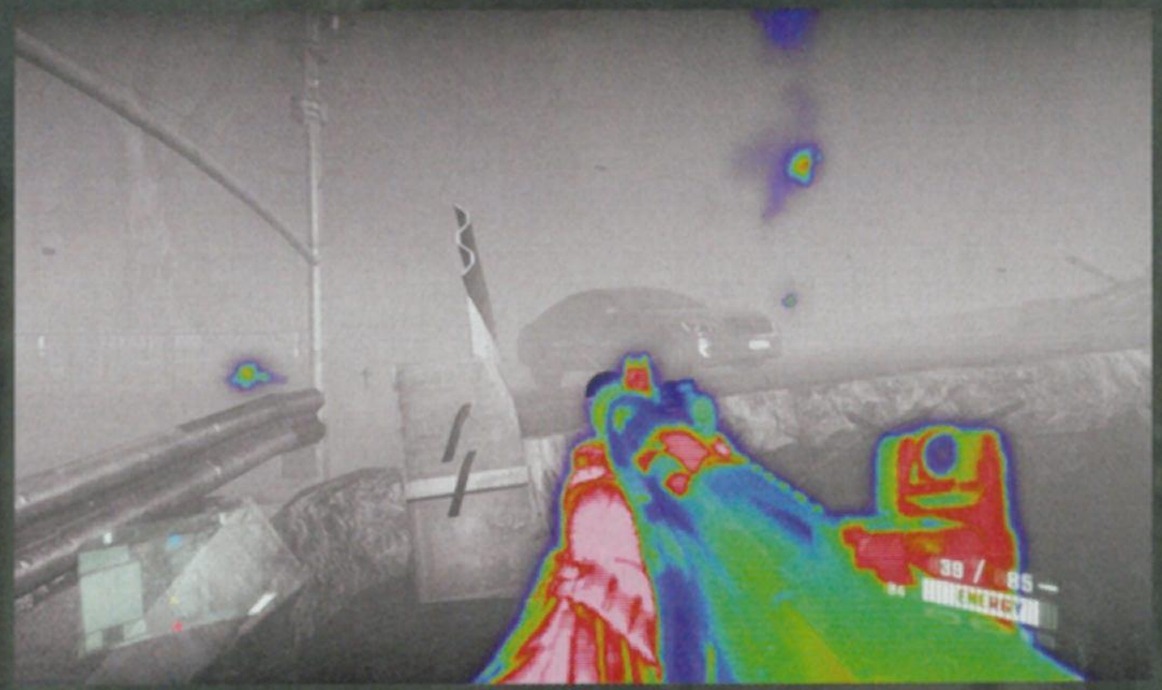
Cea mai evidentă schimbare de la predecesori este decorul, mutat în pântecele urban al poate celei mai bătute de catastrofe metropole americane. Strivit



de distrugerea omniprezentă şi de natura care începe să-şi recupereze teritoriul furat de om, oraşul abia se mai ţine în picioare, într-o atmosferă în care fuzionează cu succes elemente vizuale din Independence Day, War of the Worlds şi I Am Legend. În ciuda marii provocări de ordin tehnic, producătorii au reuşit să creeze un ambient credibil şi superb desenat, cu o doză mică, dar eficientă de lirism care lipsea complet din primele titluri. Ce-i drept, spaţiul de joacă s-a restrâns semnificativ, iar cursul a devenit mult mai linear, însă terenul rămâne destul de larg pentru manevre tactice interesante şi abordări complet diferite ale aceleiaşi porţiuni. Cumva, limitarea dimensiunii nivelurilor reuşeşte să nu devină supărătoare, cu foarte mici şi rare excepţii, iar spaţialitatea şi proporţia oraşului sunt redate pur şi simplu extraordinar. Deşi jocul nu se laudă din start cu o versiune DirectX 11 care să ne dea pe spate şi să ne golească buzunarele, obligându-ne să cumpărăm un nou duo procesor-placă video de ultimă generaţie, pot spune cu mâna pe inimă că este unul dintre cele mai arătoase şi detaliate jocuri DirectX 9 pe care le-am văzut vreodată. Iar acolo unde texturile nebunesc de detaliate din primele titluri nu mai sunt de găsit, aspectul lui Crysis 2 este mai estetic, mai sugestiv, mai organic şi cu efecte speciale bine dozate. Cu excepţia unui Motion Blur excesiv şi foarte enervant, aplicat până şi asupra armei, pot spune că într-adevăr merită să caşti gura prin peisaj. Iar când vine vorba de acţiune şi demolări, deşi nu atinge nivelul de interacţiune nescriptată cu mediul din Bad Company 2, jocul se poate lăuda liniştit cu un nivel satisfăcător de distrugere şi o dozare foarte bună a momentelor „epice" scriptate. Acestea din urmă se împletesc armonios în cursul jocului şi sunt cu atât mai impresionante fiindcă pe durata lor nu-ţi ia nimeni controlul asupra personajului. Ai pur şi simplu opţiunea să apeşi o tastă pentru a focaliza pe ele, dar dacă nu vrei (bine, de regulă, vei vrea), poţi să-ţi vezi liniştit de treabă. Şi ai destul de împuşcat, strecurat şi ţopăit prin parcuri, pe cheiuri, în clădiri, pe acoperişuri, în parcări (ce-mi plac parcările supraetajate!) şi chiar prin măruntaiele infestate ale pământului şi prin navele extraterestre. Tot ce vă pot spune este că, dacă secvenţele iniţiale (şi alte câteva momente presărate pe parcurs) mi-au amintit, spre deznădejdea-mi, de Modern Warfare, continuarea a trecut într-un registru mult mai Half-Life-ish, foarte plăcut gâdilător pentru simţuri, cu toate că, vă spun sincer, jocul nu se ridică niciodată în afara graficii la nivelul producţiei Valve. Totuşi, pentru toate momentele care amintesc de Odiseea Omului Cu Rangă şi pentru rarele, dar reuşitele secvenţe în care Crysis 2 reuşeşte să se ridice puţin peste genunchiul lui Freeman, efortul celor de la CryTek mi-a trezit din nou simpatia.

Şcoala ajutătoare de tactic

Fiind vorba despre un shooter ce se vrea tactic, level designul reflectă într-adevăr mai multe posibilităţi



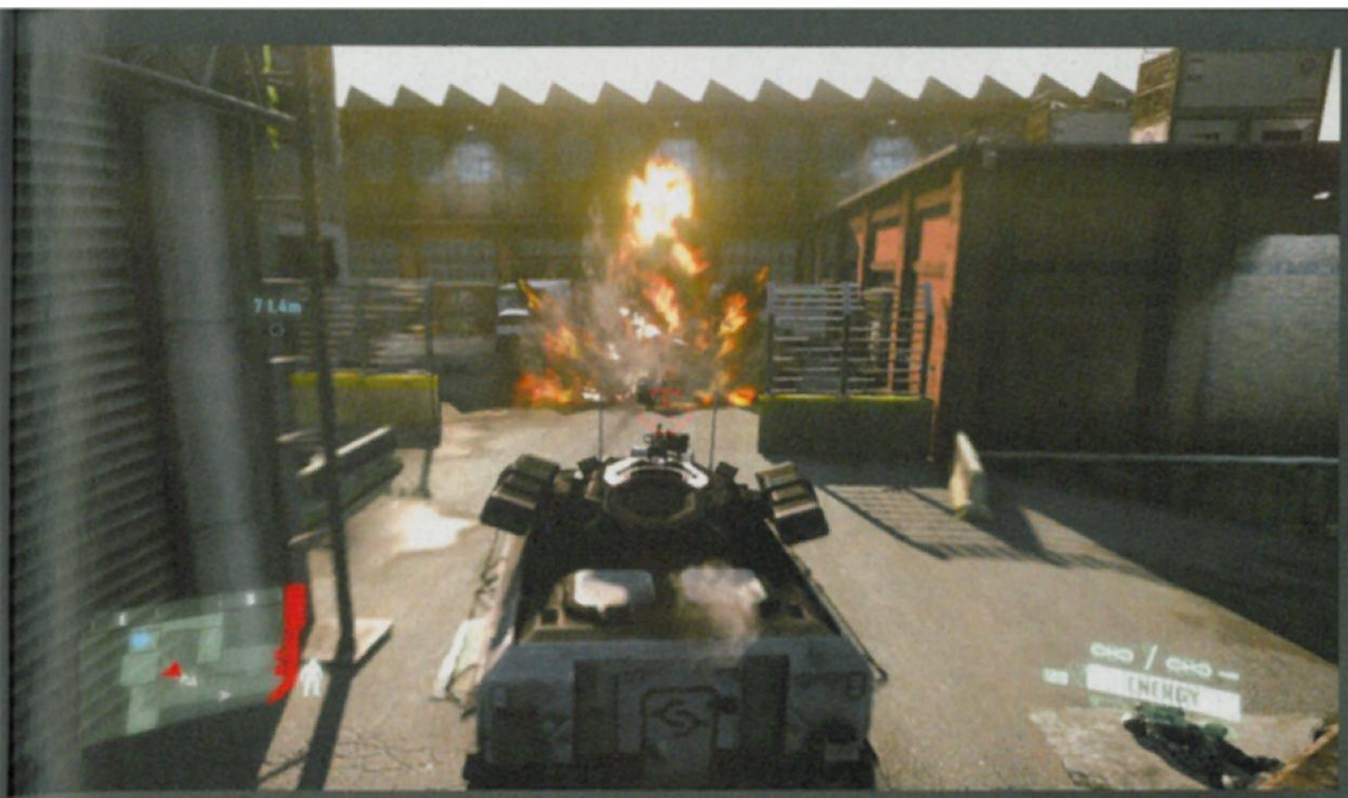






distincte de abordare a inamicilor mai mult sau mai puțin umani pe care ți-i aruncă jocul în cale. Partea bună este că, în ciuda mediului de joc mai restrâns, apar multe posibilități și situații interesante, iar eu unul recunosc că nu s-a întâmplat niciodată ca un caftoi reluat din motive de deces să se desfășoare la fel de două ori. Mai puțin frumos este că noul vizor tactic, pe care-l poți folosi să marchezi obiecte și inamici te informează, vrei-nu-vrei, despre posibilitățile pe care s-au gândit producătorii să ți le pună la dispoziție în fiecare zonă de joc majoră. Oameni buni, nu sunt handicapat, iar când văd „Tactical Option: Slide" sau „Tactical Option: Resupply" mă pufnește râsul. Trecând peste asta, deși AI-ul știe să te flancheze, să arunce grenade și să se ascundă, ceva foarte important pentru un astfel de joc, dă rateuri incredibile și este absolut varză în confruntările la apropiere. În loc să se repeadă la gâtul tău, mult mai des îl vei vedea aruncând grenade fatale și pentru el sau năpustindu-se către un cover și oferindu-ți pe tavă ocazia perfectă să-i îndeși ceafa cu plumb. Chiar și bieții alieni sunt uneori atât de handicapați încât, după ce sar sau înainte să-și calculeze o săritură, mai rămân blocați câteva secunde, suficient cât să te debarasezi de prezența lor fără prea multă vorbă. Cu toate acestea, jocul nu este unul în care să te repezi mereu ca Rambo în mijlocul bătăliei dacă vrei să treci mai departe. Energia limitată a costumului asigură eșecul unei astfel de abordări. În plus, mai nou, sprintul halește cu nesaț din baterie, făcând aproape imposibil un maraton printre inamici cu stealth-ul activat (care halește energie ca nesătulul când te deplasezi rapid). Deși handicapul omului din costum explică de ce costumul ar trebui să-l ajute la deplasare, consumând energie, iar epuizarea rapidă a bateriei când scutul de invizibilitate este folosit în mers alert sau fugă este și ea explicabilă (doar trebuie să reîmprospăteze mai rapid camuflajul), devine enervant peste poate că nu poți să combini forțele costumului eficient și te trezești foarte des descărcat când ți-e bătălia mai grea. De aceea, nu te vei simți niciodată atât de puternic pe cât te-ar putea face să crezi faptul că porți ultimul răcnet de costum în materie de nanotehnologie. Cumva, asta echilibrează jocul (a cărui dificultate crește gradat și rațional, chestie lăudabilă), dar te și dezumflă când ți-ai dori să te dezlănțui ca un semizeu necruțător asupra opoziției. Partea proastă este că poți abuza de stealth peste măsură, strecurându-te cu grijă din ascunziș în ascunziș printre inamici și așteptând să se reîncarce costumul, chiar și în timpul unor bătălii ample (da, chiar și cea finală....), care nu mi-au dat de bănuit că au fost concepute să le poți evita. Așa abuzabil cum este, stealth-ul nu te ajută să distragi atenția inamicilor aruncând obiecte, fiindcă imediat cum tragi un foc sau azvârli ceva, chiar și cu amortizor, devii vizibil, iar energia este epuizată, expunându-te complet celorlalți potențiali atacatori. Până și atacul melee fatal te face vizibil în timp ce-l execuți, chestie oarecum dezamăgitoare. În schimb, dacă nu abuzezi sau nu ai răbdarea necesară să abuzezi de furișat, jocul oferă o paletă variată și bine echilibrată de abordări, alternând foarte bine porțiunile unde te plimbi căscând gura la superbul peisaj cu scenele de acțiune frenetice sau cu tensionata furișare printre drăcovenii.







În rest, armele modulare sunt cât se poate de interesante și veți descoperi cu siguranță câteva favorite, de care vă va fi greu să vă despărțiți chiar și atunci când situația o impune. Îmi place enorm ideea că pot modifica pe loc cătarea unei arme sau să aleg atașamentul de lansat grenade în defavoarea focului semiautomat atunci când o impune situația. Cu toate că, la cât de răspândite sunt drop-urile convenabil plasate, cărora li se adaugă arme și muniție culese de pe jos, nu am rămas niciodată fără puterea de foc necesară. Mai trist este că aportul vehiculelor s-a redus considerabil, iar porțiunile în care chiar poți sau chiar ești forțat să folosești unul nu sunt tocmai memorabile și distractive. E de înțeles, cu spațiul limitat al orașului plin de dărâmături, dar totuși cred că se puteau face mai multe în privința asta.

Cu toate acestea, nu regret deloc că mi-a picat în sarcină să butonez Crysis 2, fiindcă în ciuda tuturor defectelor pe care le arată, rămâne probabil cel mai bun action al anului lansat până acum. Cel puțin în single player... fiindcă unde-s mulți, pute-a Modern Warfare. Aș fi vorbit poate mai mult despre modulul multiplayer și modurile pe care le oferă dacă aș fi avut despre ce să vorbesc. E destul să vă spun că din ceva care semăna a tactică și cerea lucru în echipă, precum se întâmpla în Warhead, Crysis 2 a ajuns să copieze Call of Duty într-un asemenea hal încât, jucând Modern Warfare și Black Ops, mi s-a făcut greață după câteva ore de joc, în ciuda designului bun de nivel, a oportunităților tactice omniprezente și a graficii superbe. Puterile speciale mai mult încurcă decât fac bine gameplay-ului. Păi, ce-ar mai fi Superman dacă toți ar fi precum el? Vă spun eu: neinteresant. Totuși, dacă n-ați prea butonat CoD-ul, s-ar putea să vă țină câteva zeci de ore bune în priză, cu diversele moduri de joc și mai ales posibilitatea de a debloca

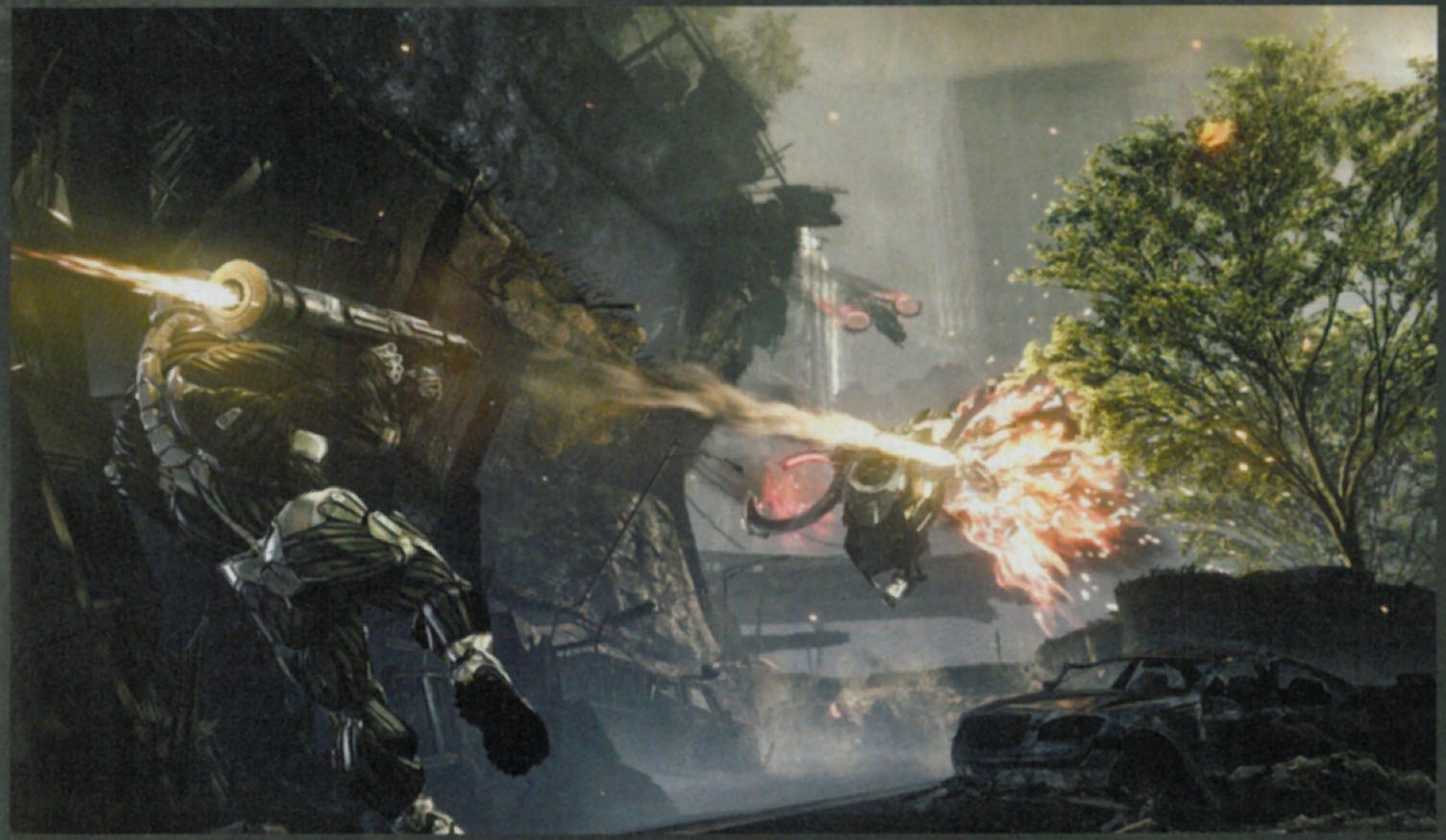


arme, atașamente și module noi pentru costum, specializându-vă câteva clase personalizate pentru a face față anumitor hărți și moduri de joc.

Mânca-v-aș multiplatformul...

Se simte din meniu iz de consolă, unde, în mod inexplicabil, lipsește o setare detaliată pentru efecte grafice, exact cum se întâmpla și în cazul lui Metro 2033. Ba jocul chiar avea inițial Autoaim... pe PC. Așa că posesorii de gamepad, în mod ciudat, puteau face praf în confruntări cinstiții mânuitori de mouse, fără prea multă vorbă. Din fericire, fanii au rezolvat situația și au apărut vreo două utilitare care permit nu numai modificarea parametrilor în detaliu, dar și deblocarea setării Extreme, înlăturarea unor efecte hulite de unii cu totul, configurarea detaliată HDR și Bloom, alături de mici tweak-uri generale care fac viața mult mai ușoară. Găsiți un astfel de instrument la adresa http://www.megaupload.com/?d=A2EP0BUB. Producătorii au scos și ei săracii niște patch-uri, deocamdată niciunul care să suplinească Advanced Graphics Options Tool, dar promit să deblocheze setările avansate și să adauge funcții și suport DirectX 11 cu un viitor patch. Eu ce să fac? Îi cred, cu toate că nu l-aș parcurge a doua oară, cel puțin până nu ar fi reparat complet și îmbunătățit AI-ul. În tot cazul, o fi Crysis 2 bubos pe alocuri și un mare subiect de controverse, dar merită pe deplin încercat. Eventual așteptați ceva reduceri, până la care probabil că vor ateriza noi patch-uri care să elimine probleme, să îmbunătățească și mai mult grafica și să ofere mai mult control asupra setărilor.

■ **Caleb**



VERDICT LEVEL

+
- grafică de zile mari, echipă cu simț artistic
- atmosferă excelentă, iz puternic de Half-Life 2
- bine ritmat și dozat, lupte intense

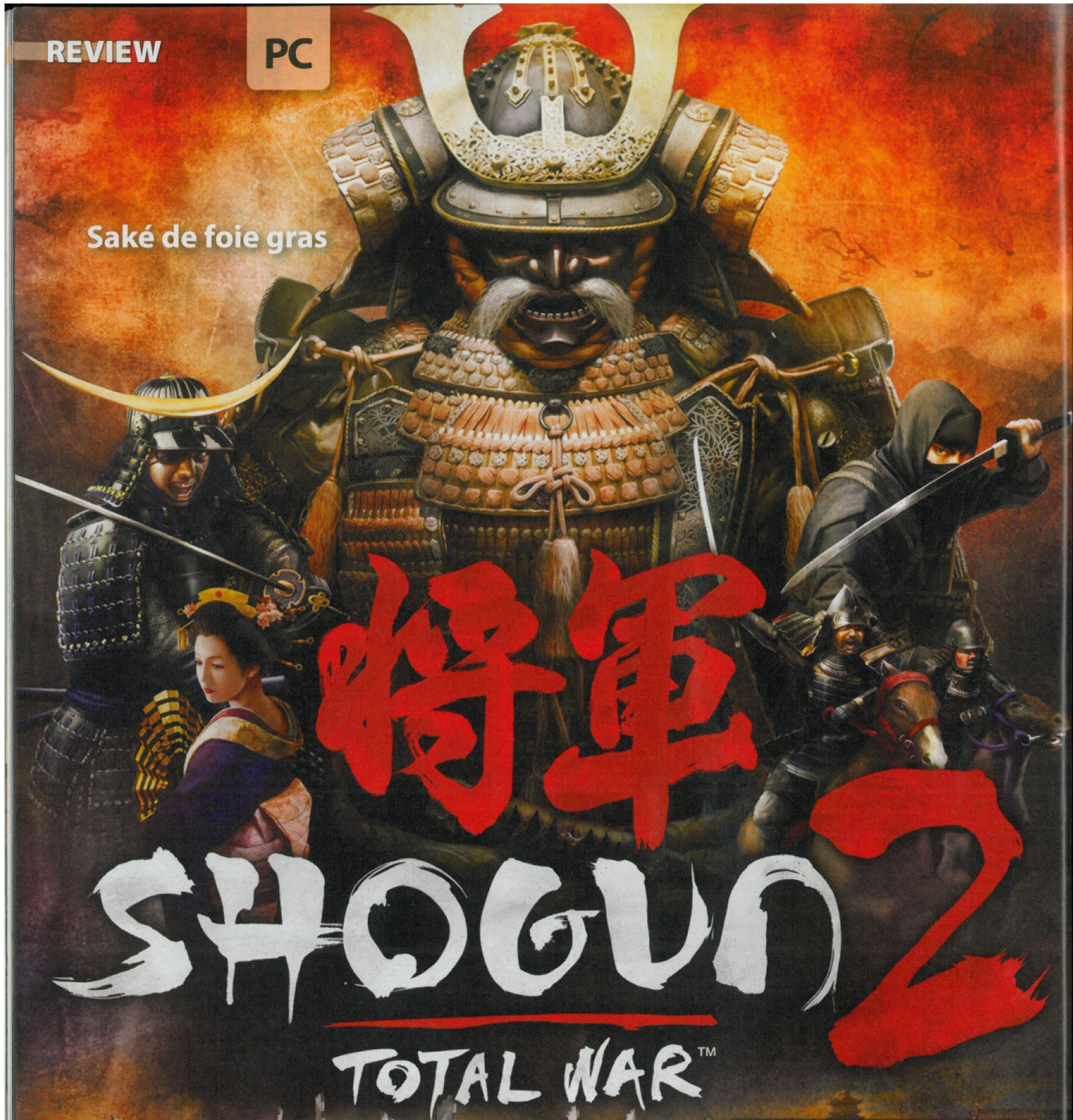
–
- AI cu defecte, praf în close combat
- sprintul consumă energie, dând peste cap economia puterilor speciale

PE SCURT:
Cel mai bun Crysis de până acum, unul dintre cele mai arătoase jocuri DirectX 9 și totodată un pas în direcția potrivită ca level design și atmosferă. Are bug-uri grafice și de AI uneori enervante, dar nimic nu-l împiedică să fie un shooter solid.

8.4

Gen FPS **Producător** Crytek **Distribuitor** EA
Ofertant GameShop.ro **ON-LINE** www.ea.com/crysis-2
CERINTE MINIME: **Procesor** Dual Core 2 GHz **Memorie** 2 GB RAM **Accelerare 3D** GeForce 8800GT / Radeon 3850 512 MB

ALTERNATIVA HALF-LIFE 2
Deși a adunat ceva anișori, HL 2, împreună cu cele două episoade care l-au urmat, rămâne referința în materie de FPS-uri SF. Memorabil, intens, original și antrenant de la un capăt la altul, cu personaje fantastice, arme și inamici incredibili. Dacă mai există cineva care nu l-a jucat încă, să-i fie rușine!



SHOGUN 2 TOTAL WAR™

Saké de foie gras

În urmă cu unsprezece ani, apărea primul joc din seria Total War, anume Shogun. La vremea respectivă, acest titlu era primul care reuşea cu adevărat să îmbine o secţiune strategică suficient de complexă cu o parte de tactică realizată în detaliu, realistă, ce se desfăşura în timp real pe o hartă tridimensională. Subiectul jocului, deşi exploatat până atunci de câteva titluri rămase minore, era inedit şi extrem de atractiv pentru comunitatea pasionaţilor de strategie: perioada de la mijlocul secolului al XIV-lea până la începutul secolului al XVII-lea numită Sengoku Jidai, în care marile clanuri ale Japoniei au luptat pentru supremaţie. Adică pentru dobândirea poziţiei de Shogun, cea mai înaltă în Japonia, echivalentă cu aceea a unui prim ministru



într-o dictatură în care preşedintele este doar de formă. Protector, în fond, al Împăratului, Shogun-ul era cel care conducea în mod real ţara.

Atât sub aspect epic – fiind o epocă ce a fundamentat figura legendară a samuraiului – cât şi sub aspect militar, Sengoku Jidai a fascinat întotdeauna. De aceea, alegerea acestui subiect pentru primul titlu din seria Total War a fost extrem de inspirată, atrăgând numeroşi fani, dar şi vânzări ce au permis dezvoltarea ulterioară spectaculoasă a seriei. După mai multe jocuri de succes, iată-ne ajunşi la ceea ce ar trebui să fie închiderea glorioasă a unui cerc al virtuţilor de gameplay, şi, eventual, punctul de plecare în noi dezvoltări ale seriei Total War. Iată-ne ajunşi la Total War: Shogun 2.

Bonsaiul tehnologic

Îmi dau perfect seama că este imposibil să vorbesc despre acest joc în amănunt. Sunt atâtea lucruri de spus încât mă simt deja depăşit de dimensiunea manualului în care aş transforma articolul de faţă. De aceea, abordarea mea va fi una generalistă, de survol pe deasupra materiei jocului şi de concentrare pe elemente principale, pe care le voi detalia prin impactul acestora asupra gameplay-ului, mai mult decât prin orice altceva.

Şi, de unde altundeva aş putea să încep, decât de la rădăcină? Iar asta pentru că Total War: Shogun 2 este plin de arbori... Nu doar pe câmpul de bătălie sau în pădurile din harta strategică, ci chiar în materia intimă a jocului au fost implementaţi arbori peste tot unde se putea. Astfel, ai arborele tehnologic principal, arborele de evoluţie a abilităţilor generalului, arborele de dezvoltare a unităţilor speciale/secrete (ninja, metsuke, călugări, geisha), arborele de construcţie a clădirilor, arborele de abilităţi pentru unităţile conduse de avatar în multiplayer, arborele abilităţilor avatarului. Mai mult decât atât, atunci când, la anumite niveluri noi ale generalilor, ţi se oferă posibilitatea de a adăuga un personaj în suita personală, nu mai este vorba de o singură ofertă, ci de două – ai alternativă şi poţi alege personajul care ţi se potriveşte cel mai bine. Iar producătorii nu s-au oprit aici, ci au oferit posibilitatea ca astfel de personaje de suită să ajungă şi în serviciul unităţilor speciale pe care le-am pomenit deja, ninja, geisha, metsuke şi călugării.

La o primă vedere, densitatea aceasta de bonsai



Drumul clanului Shimazu spre Shogunat este deschis.



O provincie cucerită trebuie reconstruită şi reconvertită.

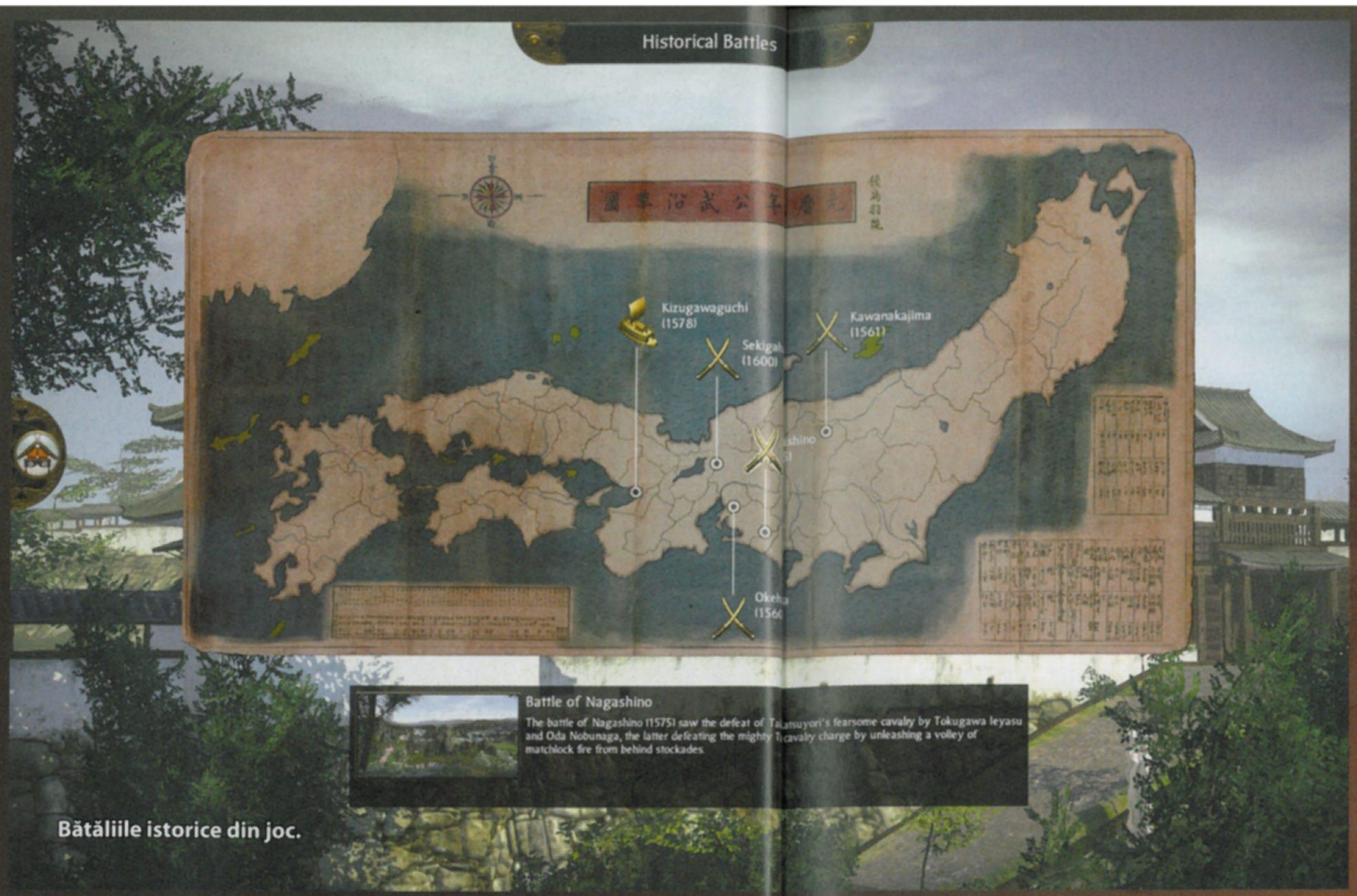


Takeda TREBUIE să ocupe cel mai nordic punct de comerţ maritim!


Familia şi generalii.



Esenţial – comerţul.



Bătăliile istorice din joc.

cultivaţi pe solul jocului ar putea părea uşor derutantă, exagerată – oare nu face gameplay-ul mai greoi? Nu. Odată că solul jocului este fertil – mulţumită temei sale generoase istoric şi epic – iar a doua oară că producătorii au lucrat cu fineţea şi răbdarea atât de caracteristice unui maestru japonez al bonsaiului. Arborii din Shogun 2 sunt foarte bine gândiţi şi echilibraţi, şi atât de natural integraţi în peisajul jocului încât nu simţi nici un moment o îngreunare, o poticnire în gameplay, nu simţi niciodată că vreo creangă devine un corp străin în structura acestui titlu.

Teme-te, Firaxis!

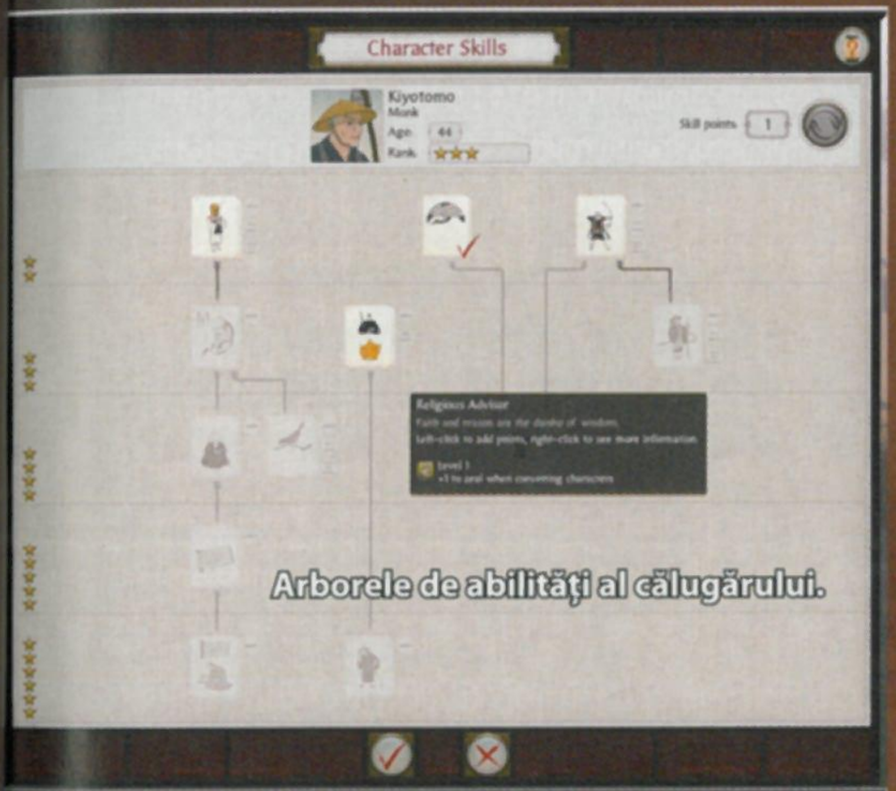
Ceea ce m-a frapat din momentul în care am început să am o imagine mai clară a structurilor arborescente din joc, a evenimentelor ce apar pe parcursul acestuia şi a mecanismului său economic, este faptul că, în pofida unei aparente simplităţi în secţiunea strategică, Total War: Shogun 2 a făcut ceva ce aşteptam cu toţii – a cam început să ajungă seria Civilization din urmă. Vreau să spun, clădirile legendare sau faimoase, care oferă semnificative bonusuri celor care le construiesc întâi, sunt bine mersi echivalent al Minunilor Lumii din Civ-uri. Apoi, arborele artelor, înmulţit cu cele ale abilităţilor, fac numai bine de un arbore tehnologic de Civ. În ce priveşte spionajul, contraspionajul şi religia, păi să fim serioşi, acestea au dispărut cu totul în Civ V! Iar asta în timp ce în Shogun 2 aceste elemente au fost diversificate şi echilibrate, religia devenind chiar un factor important, legat de politică, dar şi de cultură şi economie – adoptarea creştinismului aducând avantaje pe multiple planuri, prieteni, dar şi inamici. Misionarismul, incitarea revoltelor religioase, convertirile personajelor inamicului sunt tot atâtea lucruri care, chiar dacă au fost sau nu deja în Civ, numai bine iată că nu mai sunt deloc – dar există în Shogun 2...

Iar mulţumirea maselor, atât de sărac şi stupid prezentă în Civ V, în Shogun 2 este bine implementată printr-o multitudine de factori ce o influenţează, atât economici, sociali, culturali şi religioşi, cât şi legaţi de personajele din joc, ale căror caracteristici, căpătate uneori prin parcurgerea arborelui corespunzător de abilităţi, pot avea o influenţă foarte mare asupra stării de linişte socială. Asta mă duce imediat cu gândul la ceva ce am spus despre Civilization 4, în opinia mea ultimul civ meseriaş din serie: anume că, parcurgând în mod diferit arborele tehnologic, construind clădiri diferite şi adoptând politici diferite, poţi ajunge la aceleaşi performanţe, dar pe drumul specific civilizaţiei tale.

Exact asta am observat la Shogun 2, faptul că, pornind de la poziţia geografică, de la resursele şi abilităţile specifice clanului propriu, mergând apoi pe căi personale de studiu şi dezvoltare economică, urmând tactici şi strategii adaptate situaţiei particulare a clanului tău, modelându-ţi propriile personaje pentru a se conforma planurilor tale, poţi ajunge la aceleaşi rezultate pe care le obţii pe încă alte câteva căi, complet diferite. Nu există o singură reţetă anume, nu există un drum al succesului pe care fiecare se străduieşte să fie în faţa celuilalt, ci multe căi ce te îndepărtează uneori de ceilalţi, pentru a te lovi apoi de aceştia în răspântiile istoriei – locurile în care confruntarea nu mai poate fi ocolită.

Nu mi se pare deloc hazardat să afirm faptul că Shogun 2 a devenit mai interesant în partea sa strategică decât Civilization V, iar aceasta este o reuşită fără seamăn a seriei Total War, care a construit treptat arbori tehnologici, politici sociale, spionaj, religie, infrastructură şi administraţie, până la nivelul unei strategii de vârf.


General sub zidurile inamicului.



Arborele de abilităţi al călugărului.



Arborele de abilităţi al unităţii secrete metsuke.

Fără plictiseală

Una din problemele multor titluri de strategie, iar seria Total War nu a făcut excepţie în acest sens, este aceea că, pe măsura curgerii timpului şi a creşterii în putere a propriei facţiuni, ajungi să fii lipsit de provocări, sau, chiar dacă acestea există, se instalează treptat un anumit automatism, o repetitivitate care sfârşeşte în plictiseală şi în obositoarea datorie de a apăsa butonul de „Next Turn". Dacă este să ne aducem aminte de primul Shogun Total War, apoi acolo chiar că devenea o corvoadă să duci mai departe campania cea mare, după ce atingeai o masă critică de

ARBORELE ARTELOR

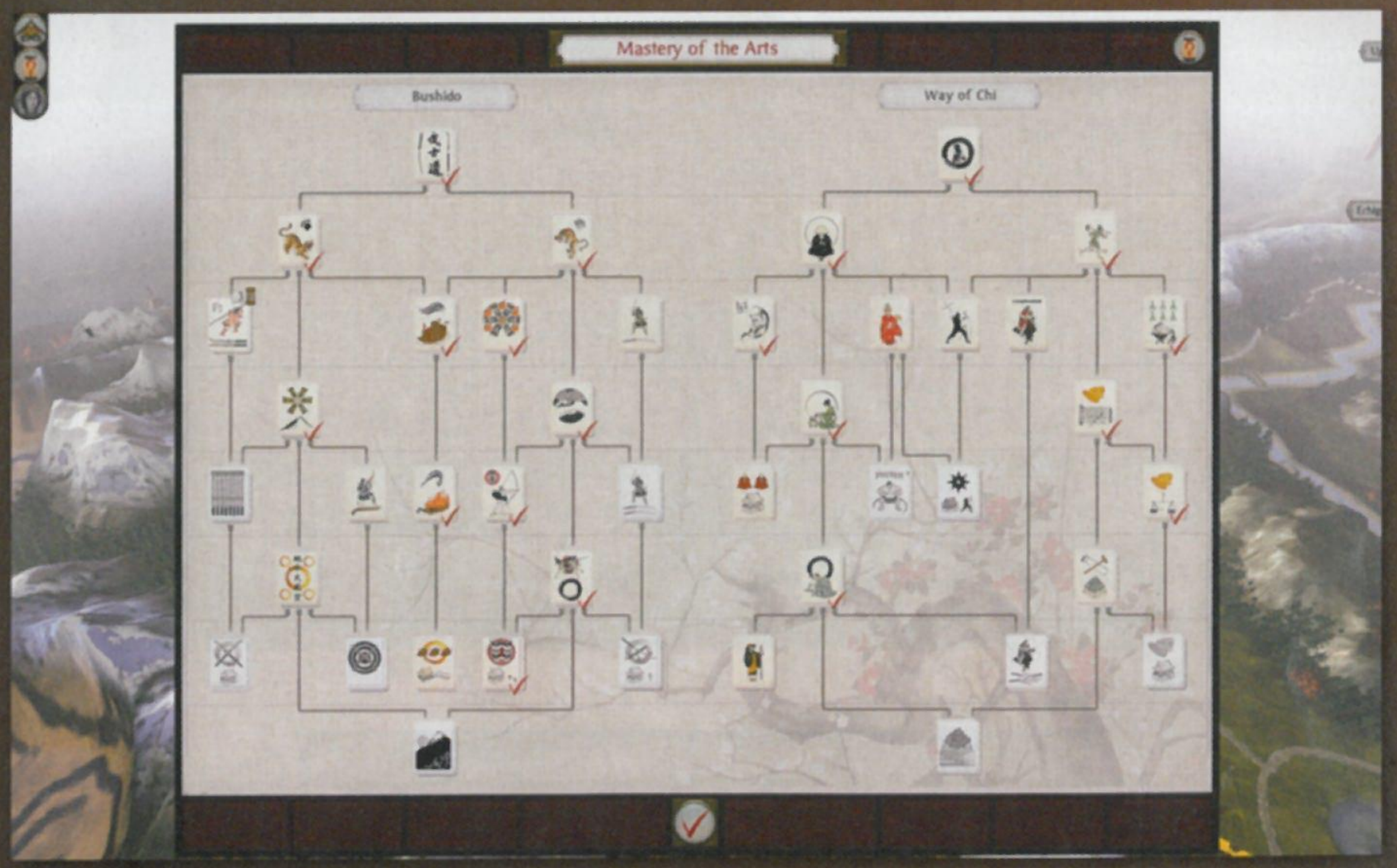
Arborele „tehnologic" al jocului este împărţit în două secţiuni principale, cuprinzând tot atâtea arte: una este reprezentată de „Bushido", calea războinicului, a luptei, cealaltă fiind „Chi" calea înţelepciunii, a dezvoltării infrastructurii, a serviciului civil în slujba comunităţii. Arta Bushido-ului conduce la descoperiri ce ţin de dezvoltarea abilităţilor tactice ale trupelor, pe tipuri ale acestora: cu sabie, cavalerie, cu suliţă sau cu arc, ori navale. Arta Chi-ului duce la dezvoltarea drumurilor, fermelor, a clădirilor cu destinaţie spirituală şi religioasă, la strângerea mai eficientă a taxelor şi impozitelor, la dobândirea de prestigiu între clanuri prin evoluţia culturală, dar şi la creşterea abilităţilor trupelor speciale, precum călugării, geisha, metsuke şi ninja.

Foarte importantă mi se pare introducerea pentru prima oară în seria Total War a bonusurilor de întâietate. Astfel, studiul aprofundat al artei Bushido-ului duce la descoperiri ce permit construirea de clădiri cu caracter legendar. Acestea existau într-o anumită formă şi în titlurile anterioare ale seriei, dar acum ele oferă un bonus semnificativ şi permanent clanului care construieşte primul un astfel de dojo cu caracter legendar. Spre exemplu, cel care construieşte primul o Legendary Bajutsu School va primi un bonus de +5 la şarja unităţilor de cavalerie – şi nu doar la cele noi, ci la toate cele deja recrutate. Tot aşa, cel care construieşte primul o Legendary Kyudo School va primi un bonus de +10 la acurateţea tirului tuturor trupelor de arcaşi deţinute de clan.

Acestea sunt bonusuri foarte importante, ce conferă deţinătorului lor un avantaj hotărât în faţa inamicilor, dacă jucătorul a făcut o alegere bună a şcolii legendare pe care vrea să o vadă construită cât mai repede, astfel încât aceasta să se potrivească atât cu stilul tactic al jucătorului, cât şi cu abilităţile specifice clanului acestuia.

Pe calea Chi-ului, există clădiri precum Famous Temple sau Kabunakama, care oferă la rândul lor bonusuri speciale pentru clanul care le construieşte cel dintâi. Dar, vorbind de bonusuri, este de remarcat felul în care se oferă bonificaţii în scopul accelerării parcurgerii arborelui tehnologic. Arta Bushido-ului va fi mai rapid de urmat de la o descoperire la alta dacă vei construi cât mai multe şi mai evoluate cetăţi. De asemenea, generalii ajunşi la două stele pot să-şi dezvolte abilitatea de poeţi, care are trei niveluri, ce oferă un bonus de 3%, 9% şi respectiv 12% în viteza de cercetare a artelor Bushido. Cu doi generali poeţi de gradul 3 ai rupt pisica cunoaşterii artelor războiului!... Păcat că nu poţi face şi batalioane de poeţi, ori regimente: „Regimentul al III-lea infanterie cu picior iambic", „Brigada a V-a cavalerie haiku", „Compania a II-a samurai alexandrini", oameni capabili să dezlănţuie asupra liniilor inamice sublime declamări versificate, cu efect devastator asupra moralului duşmanilor...

Pe calea Chi-ului, însă, există descoperiri ce permit construirea de clădiri ce accelerează studiul atât al artelor Chi, cât şi ale ambelor feluri de arte simultan, cu bonusuri consistente ce nu pot fi trecute cu vederea.



ARBORELE ABILITĂȚILOR GENERALULUI

Arborele abilităților generalului este unul bine ramificat. Şi aici distingem două ramuri principale – una conținând abilități ce se reflectă asupra situației generale a trupelor şi administrației, iar cealaltă ținând strict de abilitățile de luptă ale unității de gardă a generalului de pe câmpul tactic. Din prima categorie, pe lângă bonusurile aduse capacității de luptă a întregii armate conduse de general, se află şi bonusuri ce țin de loialitatea acestuia, de influența sa religioasă asupra provinciilor, de capacitatea sa de a administra eficient trupe sau de a controla teritoriile proaspăt cucerite.

Accesul la aceste bonusuri nu se poate face direct, prin parcurgerea ramificațiilor arborelui de abilități, ci numai după dobândirea de către general a stelelor necesare. Cele mai multe dintre aceste abilități au câte trei niveluri de aprofundare. La obținerea unei stele generalul primeşte câte două puncte pe care le poate cheltui pentru creşterea abilităților. Fiecare nivel al unei abilități costă un punct.

Ceea ce rezultă din această modalitate de acordare a punctelor pentru dobândirea abilităților odată cu creşterea în nivel a generalului este o modalitate simplă şi echilibrată de dezvoltare specializată a unui general. Nu îți poți permite să maxezi fiecare aptitudine a generalului, trebuie să gândeşti foarte atent ce şi cât adopți dintre abilitățile disponibile, pentru că nu vei putea să le foloseşti pe toate. Ca o preferință personală, eu am optat pentru poeții de gradul trei, cu evoluții pe direcția atacului, defensivei de câmp şi a celei în asedii.

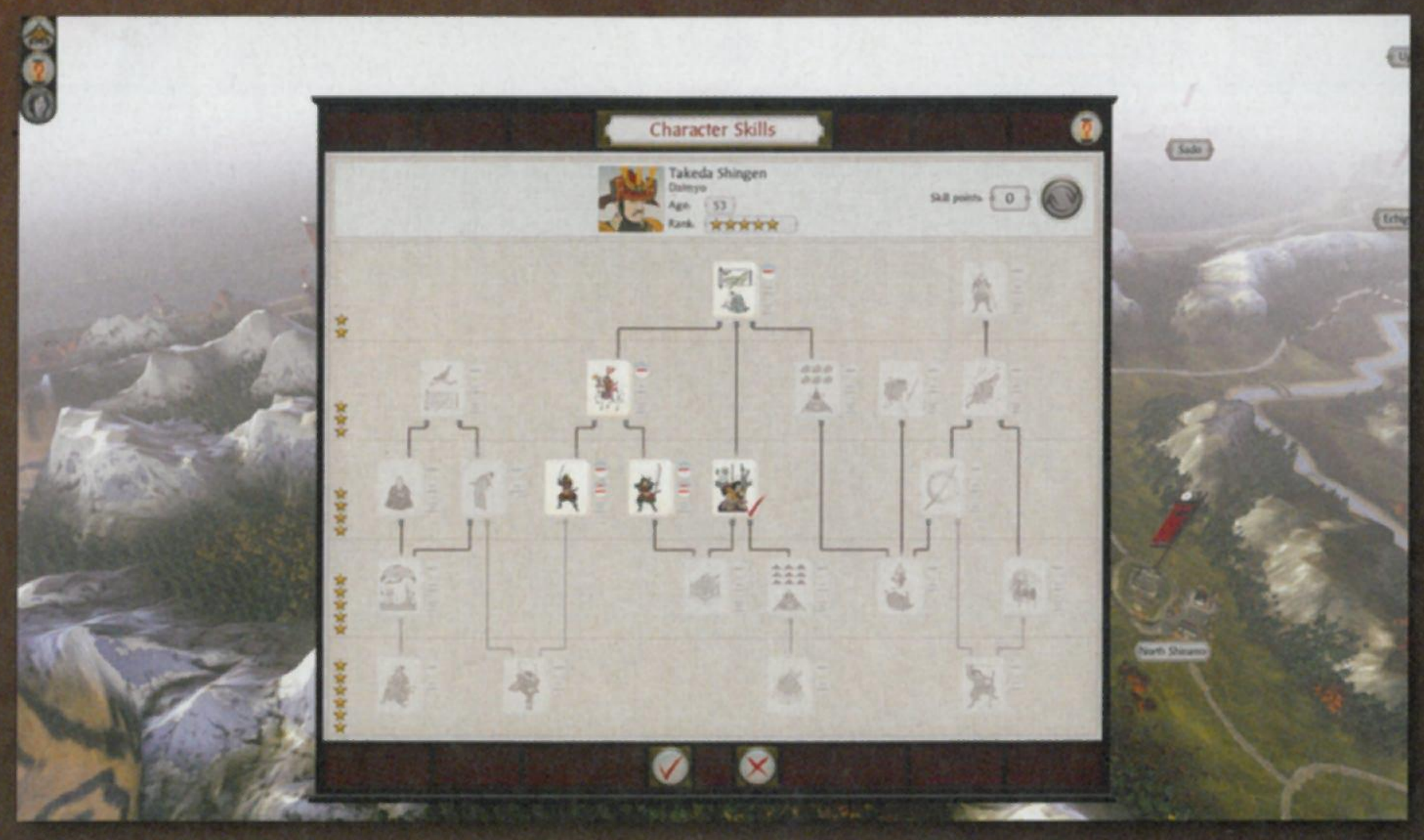
Mi se pare riscant, dar şi interesant, să-ți dezvolți unitatea generalului ca pe o armă fatală pe câmpul de luptă – alternativa este seducătoare, însă, mai ales dacă alegi să urmezi această cale până la capăt, transformându-ți generalul într-un superman. Totuşi, mi se pare că unitățile de eroi ce pot fi recrutate spre sfârşitul evoluției tehnologice sunt mai indicate în acest scop, generalul fiind potrivit, după mine, mai degrabă pentru a oferi bonusuri globale la nivel militar şi administrativ.

Remarc, însă, necesitatea de a gândi în avans



strategia pe care o vei urma în joc şi de a-ți specializa treptat generalii pentru a o pune în practică. Spre exemplu, ştiind că mă voi apăra vreme îndelungată într-o anumită provincie, mi-am pregătit abilitățile defensive ale unui general special pentru a apăra cu orice preț acea provincie. Generalii destinați expansiunii teritoriale au fost burduşiți cu abilități ofensive, şi dublați cu administratori pricepuți. Din această perspectivă a specializării, jocul este, după mine, cel mai bine gândit sub aspectul evoluției personajelor sale, din întreaga serie Total War. Iar acest lucru este cu atât mai important cu cât aceeaşi structură arborescentă de adoptare a abilităților se regăseşte şi la unitățile speciale, precum ninja, metsuke, călugării şi geishele, totul dublat de bonusurile aduse de membrii suitei adoptați pe parcursul creşterii în nivel.

Dar lucrurile nu se opresc aici, pentru că generalii mai pot căpăta trăsături noi atât prin căsătorie – soția poate adăuga la abilitățile şi defectele generalului – cât şi prin comportamentul în luptă, ori în administrație. Evident, loialitatea generalului este esențială în fața încercărilor agenților secreți inamici de a-i mitui, iar adoptarea acestuia în familia şefului de clan va oferi un bonus de loialitate. Acelaşi efect se obține şi prin acordarea de înalte poziții în clan, precum cea de ministru de război sau de administrator al resurselor destinate armatei. Per total, însă, este de remarcat extraordinara complexitate căpătată de generali şi de membrii familiei, care, însă, nu deranjează nici un moment, ci contribuie natural la gameplay, făcându-l şi mai imersiv.





Hitachi, provincia superarcaşilor mei.

provincii cucerite. Pur şi simplu, în afară de eventualele enervări provocate de gheişele inamice, mult prea ucigătoare, nu se mai întâmpla mare lucru care să pună la muncă muşchii tăi de strateg.

În al doilea Shogun, însă, se pare că producătorul a făcut tot posibilul pentru a te ține în priză cât mai mult. În primul rând, există multitudinea de arbori pe care îi poți parcurge şi care oferă bonificații şi avantaje diversificate şi suficient de mari, dar nu covârşitoare, pentru a te face în permanență atent la următorul pas în evoluția artelor, personajelor, clădirilor şi infrastructurii tale. Apoi, chiar dacă ai cucerit un număr mare de provincii, există în permanență pericolul serios al revenirii clanurilor distruse, în locurile în care nu reuşeşti să menții mulțumirea populară la nivelurile potrivite – iar diferențele religioase sunt foarte importante. O expansiune rapidă într-o zonă de altă religie poate genera ample mişcări sociale până când reuşeşti să echilibrezi numărul credincioşilor ambelor religii prezente în provincie.

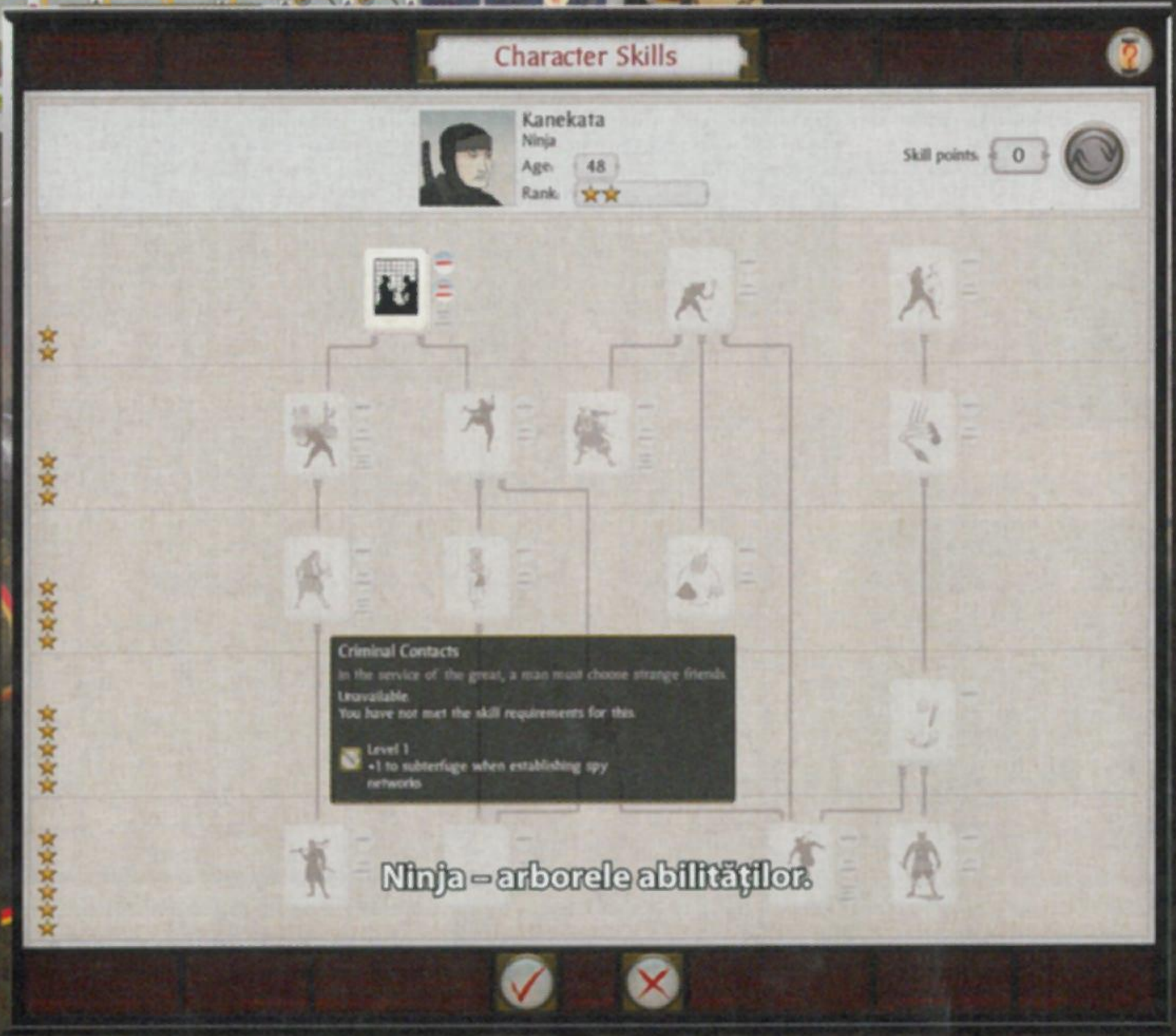
Foarte importante, însă, în păstrarea permanentă a interesului pentru joc, sunt numeroasele evenimente ce apar în acesta de-a lungul timpului, suplimentar față de acțiunea strategică pe care o controlezi tu însuți. Astfel, există dilemele, adică alegeri ce ți se pun în față din când în când – iar tu trebuie să optezi pentru una din cele două variante disponibile. De regulă este vorba de alegerea unei anumite căi de acțiune pe termen mai lung, de favorizarea unei anumite strategii economice sau militare, ori culturale. Executarea sau eliberarea unui misionar creştin, stocarea rezervelor de hrană sau folosirea lor pentru creşterea fericirii populare, concentrarea pe artele militare sau pe cele civile, acestea şi multe alte dileme oferă bonificații temporare importante în ambele direcții, dar tu trebuie să hotărăşti care este singura potrivită la momentul respectiv. Dilemele sunt evenimente cu impact serios asupra evoluției clanului tău şi cresc imersia în joc şi interesul pentru acesta.



Unitățile speciale dețin acum şi suită.

Pe lângă dileme, mai există dezastrele naturale, molimele, recoltele bogate ce îți cresc producția agricolă, dar şi apariția unor flote ce conțin o corabie europeană de război de foarte mare putere de luptă – ce ți-ar fi de mare folos dacă ai captura-o. Per total, folosind atât evoluția în diverşi arbori din joc, cât şi evenimentele, dilemele şi neliniştile sociale, Shogun 2 reuşeşte performanța deosebită de a nu deveni plictisitor, ba chiar de a te ține în permanență atent şi dornic de joc, de rezolvarea problemelor şi de exploatarea avantajelor ce îşi fac constant apariția de-a lungul campaniei.

Iar dacă asta nu era de ajuns, există şi un eveniment capital în joc, asemănător venirii mongolilor în Medieval sau al declarării cruciadei împotriva ta de către Papalitate. Acesta este numit în Shogun 2 ca „Realm Divide", iar eu îl voi traduce ca Secesiunea. Clanul actual deținător al titlului de Shogun, anume Ashikaga, priveşte tot mai atent la tine, pe măsură ce cucereşti provincii şi creşti în influență. Odată ce ai depăşit un anumit prag al puterii, vei fi declarat inamic al națiunii şi toate clanurile vor intra în război cu tine. Acest moment, cel al Secesiunii, dă un reset pe relațiile tale cu restul Japoniei şi te aduce într-un moment zero al diplomației, când trebuie să repari ce se mai poate din relațiile paşnice cu vecinii, dar şi să-ți demonstrezi forța în fața celor porniți să te distrugă cu orice preț. Dacă aveai cumva până atunci impresia că lucrurile încep să se aşeze, puterea-ți e destulă şi viața devine parcă prea tihnită pentru tine, momentul Secesiunii îți va da lovitura necesară pentru a-ți recăpăta atenția la cursul campaniei.



Ninja – arborele abilităților.



Kaga – unde este un maestru armurier se face şi superinfanterie.

Honshū, Shikoku, Kyūshū

Dar să nu trecem cu vederea locul din care îşi trag sevele arborii din Total War: Shogun 2 şi în care se manifestă toate aceste evenimente – harta strategică a Japoniei (mă rog, din care lipseşte insula nordică, Hokkaidō). Să ne aducem aminte că în primul Shogun exista câte o singură hartă tactică pentru fiecare provincie, iar poziția armatelor pe harta strategică, în interiorul unei provincii, nu influența locul în care se dădea bătălia, aceasta se disputa întotdeauna în acea hartă tactică unică a provinciei.

De la Rome Total War încoace, avem o hartă tactică ce se suprapune complet peste cea strategică, motiv pentru care câmpul de bătălie depinde cu totul de locul în care se află armatele într-o provincie. Acest fapt, combinat cu o foarte inspirată folosire a caracteristicilor de relief ale Japoniei reale, duce la apariția unor puncte strategice pe hartă ce oferă avantaje deosebite celor care le controlează.

Să mă explic, pornind chiar de la primul Shogun. Chiar dacă harta strategică nu avea o foarte mare semnificație tactică în acest titlu, ea avea o particularitate – nu puteai sări peste provincii, precum calul de la şah, ci erai obligat să te mişti ca pionul, într-o singură tură putând să treci doar dintr-o provincie în alta alăturată – excepție făcând transportul naval, de la un port la altul. Asta ducea la apariția unor provincii nodale, privilegiate



Cățărare pe zidurile cetății asediate.

DIPLOMAȚIE



Practic, alianțele militare și înțelegerile economice ale clanurilor sunt cele care definesc un modul impecabil implementat în Shogun 2: cel de diplomație. Întreaga experiență în modelarea relațiilor diplomatice, acumulată de producătorul Creative Assembly de-a lungul constituirii seriei Total War, se dezlănțuie constructiv în acest al doilea Shogun. Totul a fost pus cu grijă aici: tratatele economice, alianțele militare, mariajele, schimbul de ostatici (that's a new one – calci strâmb și fostul aliat îți execută copilul...), embargourile, propunerile decente însoțite de cadouri sau cele indecente ranforsate de amenințări, vasalitatea, tributul. Iar evoluția relațiilor tale în timp ține perfect cont de raporturile tale cu dușmanii prietenilor tăi, de religie, de trădările din trecut, dar și de fidelitatea dovedită de-a lungul anilor.

Vreau să accentuez aici ideea că în noul Shogun ai neapărată nevoie de aliați, dificultatea crescută a jocului face ca, cel puțin în prima sa jumătate, să depinzi de stabilitatea relațiilor cu cel puțin unul dintre clanurile majore vecine. Astfel ajungi să urmărești cu mare atenție factorii care pot îmbunătăți sau deteriora relația, și observi naturalețea și predictibilitatea acesteia. Pe de altă parte, dacă partenerii tăi au o onoare mai puțin nepătată și sunt vestiți pentru comportamentul lor instabil, este posibil să ai surprize foarte neplăcute, precum întoarcerea armelor împotriva ta. Oricum, ești avertizat de cei din serviciul tău cu o tură sau două înainte că urmează ca un anumit vecin să îți declare deschis război. Dar, foarte important mi se pare faptul că acum poți să-ți cauți și să-ți alegi prieteni după nevoile tale, existând șansa reală ca aceștia să răspundă loialității cu loialitate, dovedindu-se de încredere pe tot parcursul campaniei. Ba chiar, la momentul Secesiunii, o propunere de pace însoțită de un singur cadou poate reface complet relațiile de prietenie cu partenerii vechi.

Concluzia mea este clară: AI-ul este inteligent în construirea relațiilor sale diplomatice, face alianțe bine potrivite pentru a te domina ca inamic, dar poate fi și mai mult loial decât inteligent prin aceea că își respectă înțelegerile cu partenerii la fel de onorabili. Acest fapt este certificat istoric, în perioada Sengoku Jidai au existat astfel de cazuri, precum cel al cinstei și onoarei de care a dat dovadă Uesugi Kenshin în relația cu clanul Takeda. Pe de altă parte, există și trădătorii, pe care îi detectezi din descrierea tipului de comportament diplomatic al clanului respectiv. Una peste alta, cinste și trădare se îmbină extraordinar de viu și de credibil într-un engine diplomatic de excepție, care aduce varietate și neîntreruptă dinamică în curgerea jocului strategic.

pe harta strategică: provinciile care aveau contact cu cât mai multe alte provincii. Dacă stăpâneai o astfel de provincie, blocai accesul altora către provinciile tale, dar îți ofereai și posibilitatea de a evolua în orice direcție.

O asemenea provincie era Shinano – un punct esențial pe hartă, a cărui stăpânire aducea avantaje formidabile. Și nu doar poziția Shinano-ului conta, ci și harta tactică, câmpul de bătălie ce corespundea acestei provincii: o vale adâncă, cu versanți abrupți, cu mare diferență de nivel între partea de jos și ieșirea de sus. Acolo, la înălțime, în gura văii, trupele puteau fi așezate ideal pentru apărare... Numisem Shinano-ul „Mașina de tocat" - odată stăpânită, această provincie devenea un punct inexpugnabil, în care inamicul suferea înfrângeri cu pierderi cumplite.

Harta strategică din Shogun 2 nu mai oferă astfel de mașini electrocasnice de bucătărie, dar, în schimb, păstrează avantajele controlării anumitor provincii datorită inspiratei împărțiri prin relief a zonelor geografice ale Japoniei. Munții, în special, aduc în prim plan anumite provincii, care devin astfel puncte de sugrumare a accesului, în care este ușor să te aperi contra unui singur inamic, în fața unei singure provincii oponente. De asemenea, Shinano-ul de Nord (căci vechea provincie a fost împărțită în două) își păstrează rolul de punct nodal, ce conferă avantajul de a bloca accesul către tine din multe direcții. Iar apele și podurile peste acestea completează tabloul unei hărți strategice în care există zone și provincii al căror control este esențial, nu neapărat pentru resursele și puterea lor economică, cât pentru poziția importantă la nivel strategic.

Repet, harta strategică este foarte bine gândită și desenată, pentru a diversifica semnificativ zonele de interes pentru clanul tău și a crea provocări noi pe măsura expansiunii tale, dar și a inamicilor tăi.


Se adună norii.


În sfîrșit, Shogun!

Cât de artificial?

Evident, toate aceste considerații strategice ar trebui să devină mai puțin importante atunci când e vorba despre o provincie cu acces la mare – majoritatea în Japonia din Shogun 2. Teoretic, dușmanii te pot lovi prin debarcarea în spate, în provinciile mai slab apărate pe care le consideri în siguranță în fața unui atac de pe uscat. AI-ul ar trebui să poată executa astfel de atacuri de pe mare, cu debarcare masivă de trupe, pentru a-ți cuceri provinciile aflate departe de linia frontului. Și, până la urmă, aceasta este întrebarea împământenită, legendară deja, pe care orice pasionat de Total War o pune despre comportamentul strategic al AI-ului, la apariția unei noi iterații a seriei: „AI-ul te atacă debarcând în provinciile tale?".


Cavalerie ușoară Takeda hărțuind flancul inamic.

În cazul Shogun 2, răspunsul este unul indecis spre „Nu". Adică, pe nivelurile de dificultate „Normal" și „Hard" pe care am parcurs campanii, AI-ul nu a debarcat decât o singură dată în spatele meu, și a făcut-o neconvingător, cu trupe slabe. Deci, practic, chiar dacă amenințarea există în permanență, nu mi s-a părut că AI-ul face uz eficace de acest procedeu strategic – dar, ca și în Total War-urile trecute, un patch lansat de producător poate oricând corecta acest comportament. Oricum, păstrarea unei flote importante mi se pare esențială în orice fel ai privi jocul, chiar și numai pentru protecția căilor comerciale – cu avantajul colateral că poți controla eventualele încercări inamice de a debarca la tine-n ogradă.

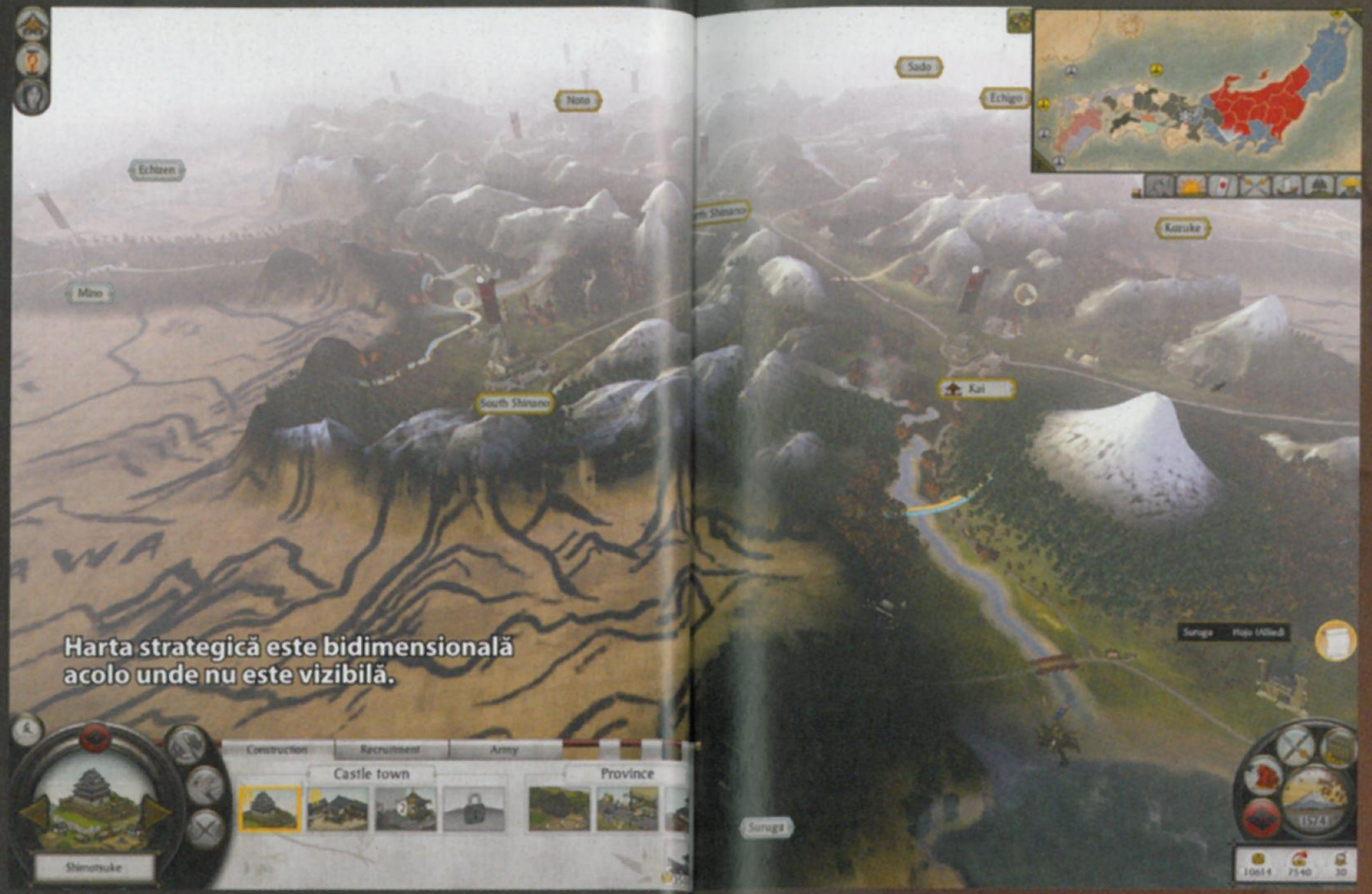
Dar AI-ul de pe harta strategică nu este deloc iertător prin celelalte mijloace pe care le are la îndemână. Astfel, dușmanii tăi vor face des raiduri pentru distrugerea fermelor și a altor obiective economice ale tale, îți vor trimite agenți secreți pe cap în mod constant, te vor sabota și, mai ales, vor colabora între ei la modul cel mai inteligent. Un exemplu foarte bun în acest sens este comportamentul unei alianțe militare a AI-lui pe care l-am observat într-o campanie jucată cooperativ cu cioLAN. Într-una din provinciile mele bine fortificate am fost atacat succesiv de două armate rivale mie, fiecare deținută de câte un membru al unei alianțe de trei clanuri. Am învins în ambele asedii, dar în provincie au rămas două armate inamice mici, rămășițele celor învinse. Una din acestea a început imediat să facă raiduri asupra obiectivelor mele economice, iar cealaltă a asediat din nou fortăreața mea. De ce, veți întreba, dat fiind că nu avea absolut nici o șansă de succes? Simplu, la un tur distanță venea armata uriașă a celui de-al treilea membru al alianței împotriva mea. Or, în timpul unui asediu, trupele asediate nu se pot împrospăta... Eu eram deja puternic slăbit de primele două atacuri, iar un al treilea, fără trecerea


Sulițași în formație defensivă.


Șarja cavaleriei.



La clanul tare şi duşmanii sint mulţi.



Harta strategică este bidimensională acolo unde nu este vizibilă.

măcar a unui tur în care să-mi împrospătez trupele, ar fi fost fatal – ceea ce AI-ul a exploatat perfect pe harta strategică.

Motorul cu orez

„O armată mărşăluieşte pe bază de stomac" zice vechea vorbă de înţelepciune militară, iar realitatea demonstrează că acelaşi principiu se cam aplică şi ţărilor în întregimea lor. Fermele au un rol economic crescut în Shogun 2, nu doar prin importanţa financiară a acestora, cât şi prin introducerea în premieră în seria Total War a punctelor de hrană. Explicaţie: o fermă de bază produce atât o anumită sumă de bani, cât şi un punct de hrană. Upgradează ferma şi va aduce mai mulţi bani, dar şi două puncte de hrană. La fiecare upgrade al fermei, aceasta va suplimenta cu unul punctele de hrană produse.

Aceste puncte de hrană sunt folosite în două feluri. În primul rând, ele sunt consumate de anumite clădiri. Spre exemplu, un fort consumă un punct de hrană. Upgrade-urile ulterioare ale forturilor vor consuma cu câte un punct de hrană în plus. Apoi, bursele de orez consumă şi ele câte un punct de hrană, iar upgrade-urile lor adaugă tot câte un punct în plus la consumul punctelor de hrană. Punctele de hrană nu contează la nivel de provincie, ele sunt socotite şi distribuite la nivelul întregului clan. În situaţia în care ajungi să consumi mai multe puncte de hrană decât produci, în unele provincii va apărea foametea, şi dacă nu rezolvi în două ture această problemă, vor fi iniţiate puternice revolte locale din acest motiv.

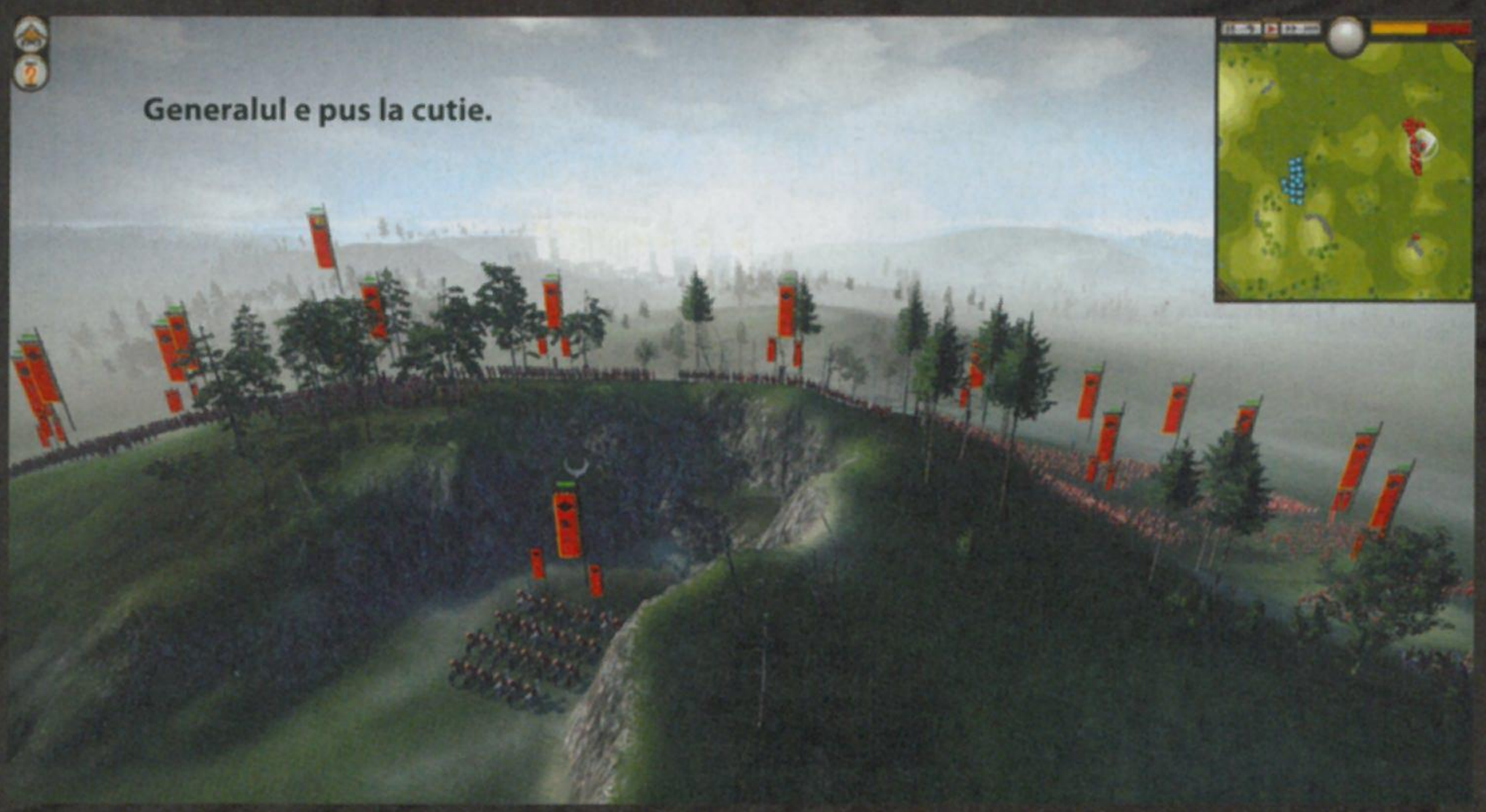


Arcaşi fugind de cavalerie.

Al doilea fel de utilizare a punctelor de hrană ţine de acumularea lor. Astfel, punctele de hrană nefolosite pe tur se adună la creşterea economică a fiecărei provincii, deci sunt o nouă sursă de dezvoltare economică, deloc de neglijat dacă te gândeşti că la o dezvoltare medie a clanului poţi ajunge să ai un plus de 15-20 de puncte de hrană pe tur. Pe de altă parte, vreau să remarc faptul că, în schimbul consumului crescut de puncte de hrană, upgrade-urile forturilor din oraşele capitale de provincii oferă creşteri semnificative ale bonificaţiilor aduse de acestea. Rate mai mari de împrospătare a trupelor, bonusuri la cercetarea artelor Bushido, creşterea autorităţii administrative, înmulţirea trupelor de garnizoană, toate aceste îmbunătăţiri aduse de upgrade-ul de fort, consumator de puncte de hrană, reprezintă o modalitate inteligentă de a lega evoluţia unei ţări, a unei regiuni, de resursele ei bazale, ce ţin de alimentaţie. Acelaşi lucru se întâmplă şi cu clădirile comerciale, precum bursele de orez şi upgrade-urile lor, ce aduc în schimbul punctelor de hrană importante bonificaţii aplicate venitului din negoţ.

În ce priveşte aceste clădiri comerciale, există chiar o interesantă dispută online legată de utilitatea lor, în raport cu consumul lor de hrană. Opinia generală pare să fie următoarea: din perspectiva dezvoltării pe termen lung, este mai de folos să nu faci upgrade-ul la bursa de orez şi să stochezi punctele de mâncare pentru creşterea economică pe tură. Pe de altă parte, însă, dacă ai nevoie rapid de bani pentru a finanţa armata, nu ai de ales şi trebuie să upgrade-ezi clădirile comerciale, pentru un beneficiu imediat. Încă o dată, Shogun 2 îţi oferă alternative, îţi dă posibilitatea de a alege o cale proprie clanului tău, cu avantaje şi dezavantaje ce sporesc plăcerea jocului.

Repet, Creative Assembly a adus cu aceste puncte de hrană o importantă modalitate de a simula realist şi de a echilibra firesc procese de interdependenţă în economia medievală, cu impact pozitiv asupra gameplay-ului general. Este o noutate prin care Shogun 2 creşte semnificativ în valoare raportat la celelalte titluri ale seriei Total War.



Generalul e pus la cutie.

It is alive!...

Din aceeaşi serie a lucrurilor de bun simţ ce trebuiau implementate de mult în partea economică a jocului, secţiunea comerţ, este unul care ţine, aparent neaşteptat, de upgrade-ul unităţilor militare. Să începem cu o mică incursiune în trecut...

În primul Shogun, dar şi în următoarele titluri din serie, o unitate recrutată într-o provincie în care se afla un făuritor de arme sau unul de armuri primea un bonus la atac şi/sau armură. Cu cât clădirea corespunzătoare acestui făuritor era mai evoluată prin upgrade, cu atât bonusul respectiv era mai mare. Dar, unele astfel de clădiri nu puteau exista decât în provincii care aveau resurse de fier. Ceea ce limita la câteva provincii, foarte puţine pe hartă, posibilităţile de upgrade al trupelor.

În Shogun 2 se face o separare a resurselor necesare armurierilor de locaţia în care aceştia se află în mod tradiţional. Astfel, există mai multe provincii care nu deţin resurse de fier, dar au făuritori tradiţionali de arme. În schimb, fierul poate fi obţinut prin schimburi comerciale. Chiar dacă nu deţii provincii cu fier ca resursă, îl poţi importa prin tratate comerciale încheiate cu clanurile care au astfel de provincii. Iar fierul importat poate fi folosit pentru a „activa" făuritorii de arme tradiţionali, prin upgrade-ul clădirilor acestora.

And it gets even better!... Unele clădiri economice, militare, religioase de nivel înalt pot fi construite numai dacă ai acces la o anumită resursă, precum bumbacul, tămâia, mătasea, caii, lemnul, piatra ş.a.m.d. Astfel, comerţul devine o arteră vitală în teritoriile tale, nu doar datorită banilor câştigaţi în mod direct prin negoţ, dar şi prin importarea resurselor indispensabile pentru construcţia clădirilor de nivel înalt ce oferă bonificaţii esenţiale pentru evoluţia clanului tău.

În acest fel, lucrurile încep să fie legate şi prin comerţ, pentru a întregi, în sfârşit, organismul unei economii vii, care respiră, este dinamică şi în evoluţie naturală, nu un simplu construct rigid, alcătuit din reguli şi convenţii disparate ce se străduiesc din greu să imite realitatea. Din astfel de lucruri simple, la mintea cocoşului, precum este şi dobândirea prin comerţ a resurselor necesare pentru upgrade-ul clădirilor (şi în consecinţă al unei pleiade de alte elemente de gameplay), s-a făcut din Shogun 2 un joc mult mai credibil şi mai de bun simţ în curgerea sa decât toate celelalte titluri ale seriei.

La firul ierbii

Nu am multe de spus despre partea tactică a jocului – nu sunt noutăţi, doar ajustări, unele în bine, altele discutabile. Adică, AI-ul pare mai deştept, mai activ, dovedeşte

PE SCURT DESPRE MULTIPLAYER ONLINE



Aş fi vrut să am mai mult timp la dispoziţie pentru a juca suficient în multiplayer, astfel încât să mă pot exprima în cunoştinţă de cauză asupra acestui subiect. Din păcate, în timpul rămas după câteva campanii de single player, am reuşit să mai fac doar o părticică dintr-o campanie cooperativă cu cioLAN şi ceva drop-in battles în campaniile altora, pe lângă drop-in-urile altora în campaniile mele. Însă, în plus faţă de toate acestea, componenta de multiplayer din Shogun 2 este mult mai extinsă şi, de ce nu mă mai mir, foarte bine gândită. Ideea este că tu participi la bătăliile online prin intermediul unui avatar, care este un comandant militar ce îşi dobândeşte treptat accesul la trupe mai bune prin explorarea unei hărţi a Japoniei.

Vrei să capeţi acces la un anumit tip de trupe? Câştigi o bătălie în provincia care oferă acele unităţi, împotriva unui oponent cu aceleaşi obiective şi nivel apropiat. Treptat, trupele din subordinea ta, ce pot fi transmise prin supravieţuire de la o bătălie la alta, vor deveni veterane şi li se vor putea acorda abilităţi, urmând un arbore al acestora, diferit complet de cel din single player. La fel, şi avatarul tău poate avansa într-un arbore al abilităţilor şi poate dobândi noi membri ai suitei, ce pot fi selectaţi pentru a i se alătura înainte de o bătălie.

În ansamblu, ideea cu acest avatar şi cu evoluţia trupelor lui este genială. Dar, pe deasupra, vine o idee şi mai măreaţă, cea a alăturării avatarului tău unui clan. Clanurile vor lupta apoi pentru a câştiga cât mai multe bătălii într-un număr cât mai mare de provincii de pe hartă. La sfârşitul unui sezon de luptă a clanurilor, primele două clanuri de pe harta respectivă vor urca la nivelul următor, pe o hartă „curată" în care se vor întâlni cu clanurile care au promovat de pe alte hărţi de acelaşi nivel. Şi tot aşa înainte, practic lupta poate deveni fără sfârşit, creându-se continuu o scară a ierarhiilor, unde, pe fiecare nivel, este o hartă a Japoniei pe care se bat clanurile în dorinţa de a accede mai sus. Ideea pare foarte ingenioasă, dar numai timpul poate valida impresia bună pe care mi-a făcut-o la o primă vedere. Oricum, cu siguranţă, dacă există probleme, acestea se pot rezolva prin patch-uri – mecanismul de multiplayer este bun sub aspect conceptual, inovator şi atractiv. Sunt curios dacă din acest concept de multiplayer nu va evolua o linie separată de jocuri online – potenţialul pare uriaş.





Duelul arcaşilor.

mai multă iniţiativă, iar asta se „împupă" foarte bine cu inteligenţa şi viabilitatea (cred că ăsta e un termen potrivit în acest caz) pe care le manifestă pe harta strategică. Sincer, pe nivelul „hard" am avut parte de câteva bătălii împotriva AI-ului al căror replay nu mi-a fost deloc ruşine să-l salvez pentru o analiză ulterioară cu prietenii, la un păhărel de saké...

Însă nu totul e roz pe câmpul de bătălie. În primul rând, arcaşii sunt un pic prea puternici, cam rupi cu tirul trupelor tale de arcaşi, chiar şi dacă acestea sunt de ashigaru – damn, că mi-am adus aminte, eu cred că se pune bază excesivă pe trupele de ţărani în al doilea Shogun, dar, să zicem că este o convenţie a jocului, ce vrea să te ia de cât mai jos şi să-ţi ofere cât mai multe niveluri de upgrade al trupelor. Este drept că, probabil în disperare de cauză, ca o stângace compensaţie, restul infanteriei este extraordinar de rapid în alergare, până la nivelul la care ameninţă pe timp nu tocmai scurt să agaţe chiar unităţile de cavalerie. Straniu, enervant, de corectat pe viitor.

Dar nici arcaşii nu sunt lipsiţi de bube. Probabil din cauza faptului că motorul tactic al jocului este unul gândit pentru Empire şi Napoleon, adică pentru trupe înzestrate cu arme de foc ce nu pot schimba direcţia de tragere altfel decât realiniindu-se întâi pe noua direcţie de foc, şi arcaşii au acelaşi comportament. Astfel, la schimbările de direcţie ale unităţii pe care o hărţuiesc, ei devin serios vulnerabili şi lenţi în timpul skirmish-ului, pentru că nu au răspuns rapid cu foc, deoarece pierd timpul necesar completei realinieri a trupei la noua poziţie a ţintei.

Am impresia că şi artileria este un pic prea gonflată, în sensul în care are o precizie mult prea mare a tragerii – dar, poate, cum îi ştim perfecţionişti şi muncitori pe japonezi, probabil că şi artileriştii lor erau mult mai buni decât cei occidentali... Dar, per total, experienţa pe câmpul de bătălie este una convingătoare, interesantă, aproximativ echilibrată (warrior monks nu mai sunt dumneseii resboiului din primul Shogun) şi nu de puţine ori provocatoare. La asta ajută şi faptul că îţi poţi crea un nucleu de trupe de foarte înalt nivel, dacă duci o politică inteligentă de construcţii şi dezvoltare a artelor militare.

Altius, Citius, Fortius

Spre exemplu, eu, cu Takeda, am acces la cavalerie de mai bună calitate decât celelalte clanuri. Obligatoriu trebuie să folosesc acest avantaj, cercetând artele ce ţin de călărie şi construind cât mai repede, pentru a obţine şi bonusul de întâietate, şcoala legendară de călărie. În acelaşi timp, în provincia de reşedinţă a clanului, Kai, voi construi cât mai repede grajduri upgrade-ate pentru caii de luptă, care îmi vor aduce bonificaţii puternice la şarjă. Din combinarea acestor evoluţii pe direcţia călăriei, obţin trupe de cavalerie extraordinare, pe care numai clanul Takeda le poate deţine în cel mai scurt timp. Evident, întreaga mea tactică se va adapta acestui avantaj, pe direcţia folosirii cât mai eficiente a trupelor călări.



Contact.

Dar, cel puţin în prima jumătate a campaniei, poţi să mai oferi upgrade-uri maxime cel puţin încă unui tip de armă – eu am ales arcaşii, pentru că ramura artelor cavaleriei se împleteşte cu cea a tragerii cu arcul. Am construit şcoala legendară pentru arcaşi, dar nu oriunde, ci într-o provincie în care aveam ca resursă artizanii tradiţionali – motiv pentru care am cucerit Hitachi. Acolo am upgrad-at clădirea de bază a artizanilor, construind Fletchers şi apoi Master Bowmaker, pentru un bonus de până la +20 acurateţe la tragerea arcaşilor – ENORM (acurateţea maximă fiind 100). Dar nu m-am oprit aici, ci, construind în aceeaşi provincie un Encampment, pe care l-am upgrad-at apoi la Hunting Lodge, am mai pus un +5 la precizia arcaşilor! Astfel, în Hitachi am ajuns destul de repede să recrutez trupe de superarcaşi, pe care i-am distribuit, câte 4-5, la fiecare armată a mea.

Ideea este că pentru fiecare armă există posibilitatea de a dezvolta clădirile corespunzătoare într-o anumită provincie, pentru a maxa cu nesimţire trupele respective – tot cu Takeda, am cucerit Kaga şi am făcut-o fabrică de trupe cu suliţe dotate cu armură puternică şi arme superioare, produse de făurarii tradiţionali locali. Această posibilitate, atât de seducătoare, oferită de joc, este o sursă de motivaţii pentru cuceriri pe anumite direcţii, dar şi de satisfacţii atunci când reuşeşti să foloseşti asemenea provincii la maxim, fiind încă un element ce te ţine în priză pe parcursul campaniilor din Shogun 2.



Perspectiva asediatorului.



Perspectiva asediatului.

Mugur despicat De lumină, înălţat. Sabie-n Soare.



Învălmăşeala luptei corp la corp.

Impresia generală pe care mi-a lăsat-o Shogun 2 este cea a unei uimitoare integrări a tuturor elementelor viabile, inteligente, din titlurile anterioare ale seriei, peste care s-au adăugat noutăţi destinate a face lucrurile să prindă viaţă, să se mişte natural economic, cultural şi religios, până la nivelul la care, deşi complexitatea jocului a crescut semnificativ, acest lucru nu este resimţit negativ de jucător, ca o povară, ci ca o oportunitate plăcută de gameplay. După cum se poate vedea chiar din dimensiunile porţiunii din acest articol dedicată strategiei, această componentă a seriei Total War a avut parte de dezvoltarea cea mai semnificativă, după cum spuneam mai devreme, până la nivelul la care ajunge din urmă seria Civilization şi, atenţie, o cam şi depăşeşte! Drept e că Civ V nici nu a fost mare brânză, dar Shogun 2 este destul de aproape şi de un Civ IV ca valoare strategică... Iar integrarea de care vorbeam se manifestă şi la nivel artistic, după mine Shogun 2 fiind nu doar în raport cu restul seriei Total War, dar şi faţă de orice alt joc de până acum, unul din cel mai bine închegate sub aspect artistic. Bunul gust, unitatea de stil şi atmosfera impecabil construită te transpun cu putere în Japonia din perioada Sengoku Jidai, transmiţându-ţi o stare aparte, fără egal.M-am surprins de multe ori stând relaxat în faţa tabloului ce reprezintă arborele „tehnologic" al artelor, meditând cu ochii întredeschişi la calea ce trebuie urmată de clan, ascultând muzica tradiţională din fundal. Nu am ratat nici un discurs al generalilor mei la început de bătălie, ascultând japoneza, nu citind traducerea în engleză. Am trăit cu intensitate fiecare victorie şi fiecare înfrângere, citind recules haiku-rile ce au moartea ca subiect, vizibile în ecranele de încărcare, admirabile pictural. Am fost extrem de mulţumit de felul în care Shogun 2 face uz de trei stiluri de artă vizuală japoneză tradiţională, pentru a reprezenta diversele elemente din joc. Repet, bun gust, perfectă integrare cu subiectul şi perioada, impecabilă reprezentare artistică. I-N-E-G-A-L-A-B-I-L!!!

Pentru mine, sub toate aspectele, Total War Shogun 2 a fost o revelaţie. Nu îmi vine să cred. Trăim într-o epocă în care marii publisheri de jocuri nu ştiu cum să-ţi ia mai mulţi bani oferindu-ţi în schimb nişte fuşeraiuri penibile, DeLeCite şi alea la greu în foamea nesimţită de bani. Şi totuşi, Sega lasă Creative Assembly să facă tot ceea ce este necesar pentru a lansa o capodoperă. Shogun 2 este, subliniez, o capodoperă, iar producătorul îşi merită toţi banii pentru creaţia sa. Total War Shogun 2 este unul din acele puţine titluri care apar într-un deceniu, despre care poţi spune nu doar că trebuie, dar chiar merită cumpărate, pentru a recompensa geniul celor care l-au făcut.

Respect, Creative Assembly!

... abia aştept să termin articolul de Shogun 2 ca să pot juca Shogun 2...

■ **Ghinea Marius**

P.S. Pentru cei care nu au prins cuvintele cu care am deschis prezentul articol: „pâté de foie gras" este o delicatesă tradiţională franţuzească – o mâncare de fineţe şi înalt rafinament. Saké este băutura alcoolică tradiţională a japonezilor...



Arta (re)prezentării.

VERDICT LEVEL

+
- adaosuri inspirate în secţiunea strategică
- imersivitate
- artă
- AI îmbunătăţit

–
- anumite dezechilibre tactice

PE SCURT:
O încununare a eforturilor creative ale producătorului desfăşurate pe întreaga serie Total War. Ia ce este mai bun din aceasta, şi mai adaugă pe deasupra câteva inovaţii inspirate. Un superlativ al superlativelor în strategie şi tactică.

9.6

Gen TBS şi RTT **Producător** The Creative Assembly **Distribuitor** Sega
Ofertant TNT Games **ON-LINE** totalwar.com/shogun2

CERINTE MINIME:
Procesor 2GHz Intel Dual Core **Memorie** 2GB RAM **Accelerare 3D** 256 MB VRAM

ALTERNATIVA SHOGUN 1
Nu vă pot recomanda ca alternativă decât primul Shogun din seria Total War. În opinia mea, primul Shogun este un titlu care încă merită jucat, în special dacă sunteţi în deplasare - pe laptop - vă ţine plictiseala la mare distanţă. Rulează cu totul la maxim pe laptopuri Celeron cu grafică Intel integrată şi 1 GB RAM.



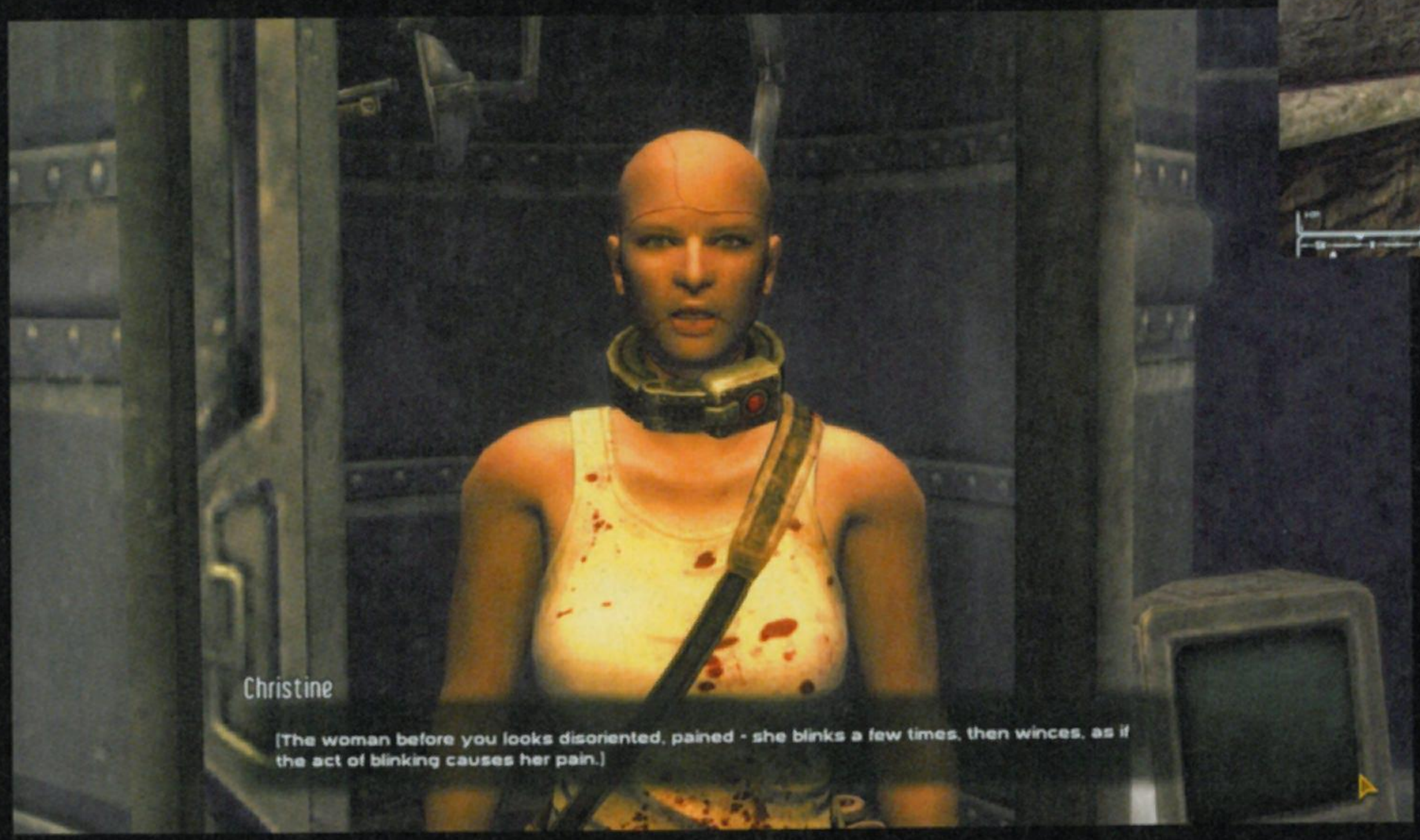
Dai un ban, da' ştii că tace!

FALLOUT®: NEW VEGAS™ DEAD MONEY

Ştiu, ştiu, veţi spune că DLC-ul ăsta e rece ca mortu' şi mă veţi întreba, pe bună dreptate, ce rost mai are să-l iau la mişto la deja câteva luni după lansarea pentru console, respectiv ceva mai puţin pentru PC. Adevărul este că Dead Money a fost un fel de zombie pentru revistă şi că, deşi îl jucasem deja, l-am tăiat de două ori din planificare pe motiv că lansarea lui oficială pentru Europa (implicit, posibilitatea de a-l cumpăra pe Abur) a întârziat inexplicabil până acum vreo două săptămâni. Aşa că ia-tă-l în faţa planctonului de execuţie.

Dacă aţi terminat deja New Vegas sau măcar aţi parcurs o bună parte din el, ştiţi despre dispariţia misterioasă a lui Father Elijah, fostul cap al Brotherhood of Steel. Ei bine, dânsul s-a îndreptat taman spre ex-superbul cazinou Sierra Madre, un lăcaş al păcatului care n-a mai apucat grandioasa deschidere din motive cât se poate de nucleare. Acum, turnul lui se ridică dintr-un nor toxic roşu, dens şi mortal, împotriva căruia nu există niciun fel de protecţie. Încărcând un save anterior finalului, prinzi un semnal radio care te poartă către un buncăr abandonat al Frăţiei de Oţel, unde ţi se taie „lumina". Te trezeşti răpit, nicăieri altundeva decât la porţile lui Sierra Madre, cu un nou accesoriu vestimentar fatal - un colier metalic amorsat, prin care Elijah începe să comunice cu tine şi-ţi explică variantele de colaborare: strângi echipa formată din alţi captivi ca şi tine şi-l ajuţi să treacă de securitatea cazinoului pentru a pune mâna pe comoară sau tuturor le zboară capetele de pe umeri, mulţumită colierelor pe care toţi le poartă pe gât, în afara dualului Dog/God, care a reuşit cumva să-l înghită pe al lui. Sau, dacă oricare încearcă să se care, din nou, capete vor decola şi se vor rostogoli în ţărâna iradiată, ca un tribut adus filmului Colierul Morţii în care ne-a delectat Rutger Hauer.





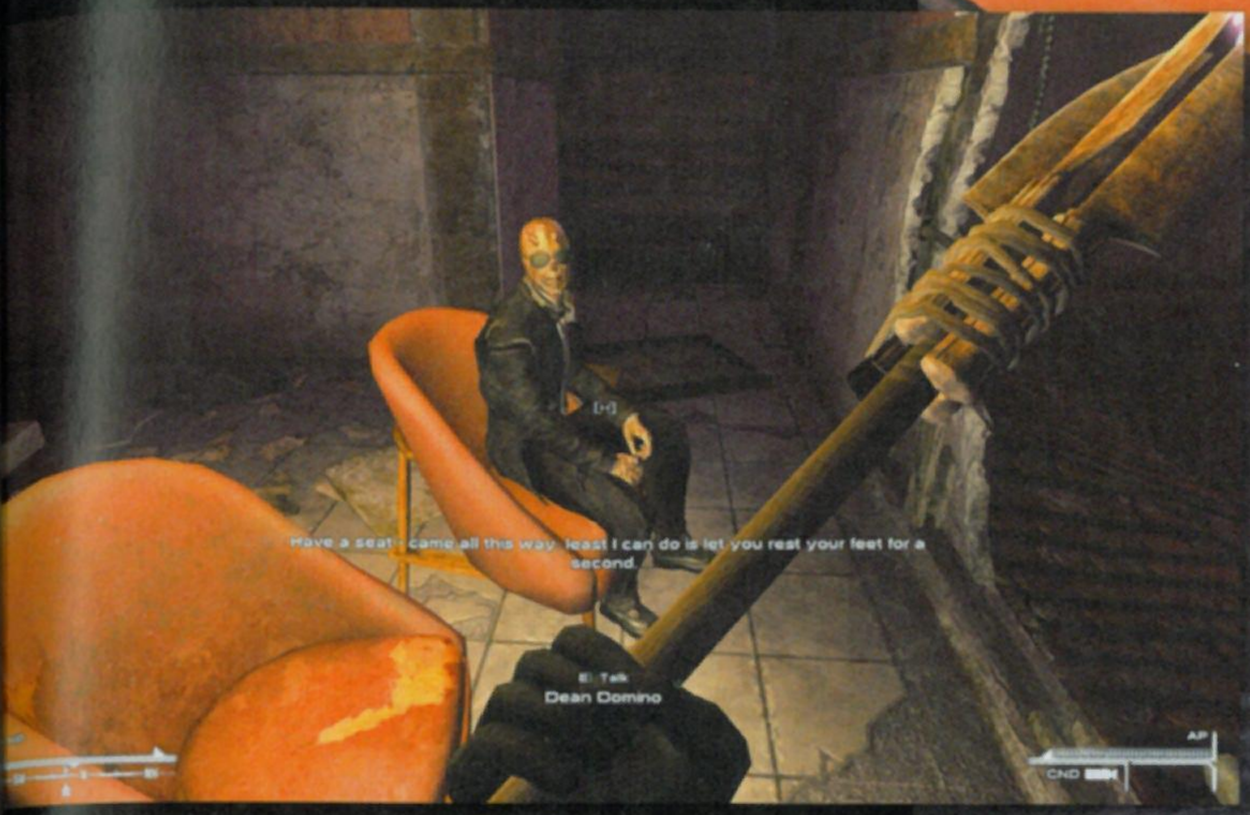
Capcana capcanei

Primele două ore de butoneală, în care mi-am croit drum prin sinistrele împrejurimi ale cazinoului, explorând şi amânând momentul întâlnirii cu viitorii colegi de echipă, m-au ţintuit pe scaun şi acaparat total. Pornind de la zero, am ajuns să strâng fiecare şurub de pe jos pentru a putea asambla ceva cu el sau pentru a-l putea vinde la tonomatele de obiecte care funcţionează pe bază de jetoane. Terorizat de singurii locuitori relativ umani care au supravieţuit exploziei, ajunşi gardieni siniştri cu iz de Pyramid Head şi ocolind pe cât posibil zonele infestate de gazul roşiatic, cu sănătatea în perpetuă scădere şi fără prea multe leacuri la îndemână, m-a cuprins un sentiment de izolare depăşit doar de groaza şi nebunia insuflată de Call of Ctulhu Dark Corners of the Earth, aşa că am pornit urgent la asamblat echipa. Moment în care atmosfera genială de început a lăsat loc treptat ingeniosului scenariu şi personajelor sculptate la mare artă, cu dialog nemaipomenit, însufleţite cu pasiune de vocile unor actori talentaţi şi dedicaţi proiectului. Nightkin-ul schizofrenic şi ale sale faţete - tristul maniac intelectual, obsedat de a avea control şi visceralul animal fără intelect, însetat de a fi controlat - dezvoltă dinamic un dublu personaj sau, mai bine zis, două personaje cu dialoguri, comportament, perk-uri şi utilitate diferite. Alături de el (ei), apar un ex-artist ghoul-ificat, paranoic şi cu umor îndoielnic, şi un gardian mut de sex feminin al Sierra Madre-ului, care împreună cu holograma proiectată de fântâna de la intrare, alcătuiesc un set memorabil şi savuros de personaje, iar povestea excelentă poate fi astfel dusă până la capăt în mai multe feluri.

Problema DLC-ului apare însă în mecanica de joc. Deşi producătorii s-au căznit să facă ceva nou şi original, AI-ul stupid şi capacitatea redusă şi adesea ineficientă de a controla acţiunile camarazilor fac din parcurgerea traseului plin de capcane un adevărat calvar şi totodată ceva plictisitor şi repetitiv, de la un punct încolo. Fiindcă jocul este destul de intens şi în cafteli - nu tocmai punctul forte al Fallout-ului de generaţia a treia, se prea poate să fiţi, ca şi mine, exasperaţi de poticnelile gameplay-ului în dorinţa de a trăi istorisirea până la capăt. Dacă totuşi v-a plăcut în mod deosebit sistemul de luptă al jocului şi nu vă deranjează să petreceţi o grămadă de timp evitând capcane şi adunând de pe jos toate nimicurile, Dead Money merită încercat, mai ales că aduce noi obiecte, arme şi perkuri, crescând totodată level cap-ul la 35. Ba merită şi dacă vă deranjează puţin aspectele astea, dar sunteţi capabili să treceţi peste ele de dragul unei poveşti excelente, cu tâlc şi cu personaje pe măsură. Grafica, deşi de la un punct repetitivă şi oricum prăfuită prin limitările deja străvechiului Gamebryo, este salvată de un design inteligent şi de o parte audio excepţională, artistic vorbind.

La final însă, pentru cei care, asemenea mie, au apreciat New Vegas-ul pentru genialul şi vastul său ansamblu, trucul cu Dead Money nu face decât să întărească impresia că punctul forte al conceptului stă în suma tuturor părţilor. Odată redus ca scară şi concentrat, orice direcţie New Vegas îşi pierde mult din savoare.

■ **Caleb**











VERDICT LEVEL

+
- poveste, personaje, voci şi sunet de zile mari
- atmosferă copleşitoare, iniţial

–
- stângăciile şi neajunsurile gameplay-ului, de la lupta slăbuţă până la excesul de looting pot face experienţa enervantă şi repetitivă

PE SCURT:
Dacă vreţi să ascultaţi o poveste faină, trecând chiar şi peste anumite porţiuni enervante de gameplay pe parcurs, încercaţi-l cu încredere, mai ales dacă n-aţi terminat încă New Vegas. Altfel, s-ar putea să omorâţi banii degeaba pe Dead Money.

7

Gen RPG **Producător** Obsidian Entertainment **Distribuitor** Bethesda Softworks
Ofertant store.steampowered.com **ON-LINE** fallout.bethsoft.com

CERINTE MINIME:
Procesor Dual Core 2 GHz **Memorie** 2 GB **Accelerare 3D** Geforce 6600GT / Radeon 1300XT

ALTERNATIVA FALLOUT 1 & 2
Mai ales dacă n-aţi încercat încă mai vechile şi excelentele iteraţii Fallout, banii pentru DM s-ar duce mai bine pe variantele GoG.com ale acestui cuplu de RPG-uri clasice.

MotoGP 10/11

Înapoi pe pistă



Nu cred că sportul cu motorul mai are nevoie de vreo introducere. Introducerea se face de ani buni pe Eurosport şi, mai ales, de ceva vreme şi pe străzile noastre. Cum dă un pic soarele şi ghioceii scot capul prin zăpadă, cum apar şi căştile de motor deasupra ordinarelor cutii de conserve pe la intersecţii. Iar dacă ai cumva norocul să stai lângă un mare bulevard, nu se poate să nu fi fost martorul câtorva crâncene curse de motoare pe la miezul nopţii, în care donatorii ambulanţi de organe îţi strică somnul cu zgomote de motoare ambalate la zece mii de turaţii. Pentru unii mumă, pentru alţii ciumă, motoarele au fost şi vor fi dintotdeauna atracţia fatidică pentru 99% din tineri, deşi nu chiar atâţia ajung să şi posede unul.

Ca să mai rup un pic din ritmul impus de atâta amar de vreme, prin care introducerea vorbeşte un pic despre cum a luat naştere o idee sau cum moare o idee, voi face o catalogare sumară a celor mai titraţi piloţi de MotoGP.

Voi începe cu, poate, cel mai cunoscut dintre ei, şi anume :

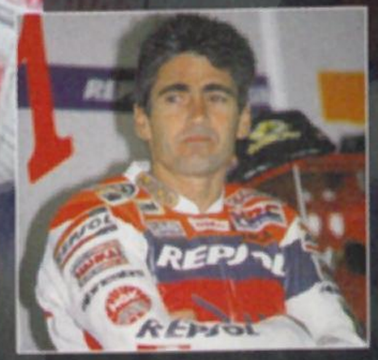
Valentino „The Doctor" Rossi



Victorii MotoGP/500cc - 79
Locul 2 - 37
Locul 3 - 22
Plecări de pe prima poziţie - 49
Cel mai rapid tur - 66
Campion mondial - 7

Continui cu

Mick Doohan



Victorii MotoGP/500cc - 54
Locul 2 - 31
Locul 3 - 10
Plecări de pe prima poziţie - 58
Cel mai rapid tur - 46
Campion mondial - 5

John Surtees



Victorii MotoGP/500cc - 22
Locul 2 - 2
Locul 3 - 0
Plecări de pe prima poziţie - 0
Cel mai rapid tur - 20
Campion mondial - 4

Geoff Duke



Victorii MotoGP/500cc - 22
Locul 2 - 5
Locul 3 - 5
Plecări de pe prima poziţie - 0
Cel mai rapid tur - 21
Campion mondial - 4

Poate numele lui Geoff Duke nu vă spune prea multe, deoarece a fost campion între anii 1950-1955, dar trebuie să ştiţi că el a fost iniţiatorul modei costumelor întregi din piele. El a fost primul care a ales să nu-l mai tragă curentul peste cureaua de la pantaloni, fiind conştient de efectele negative pe care le are supra rinichilor. Heh, posibil doar îl deranja faptul că îi tot ieşea tricoul din pantaloni şi i se iţea jumătate de fund de instalator peste şaua motorului său.





La revedere Black Rock Studio şi THQ

Nu ştiu de ce, dar acum ceva ani, THQ şi Black Rock Studios, meseriaşii din spatele adevăratelor simulatoare de MotoGP, au renunţat să se mai ocupe de franciza care le-a adus o tonă de bani. Jocurile făcute de ei atunci erau aşteptate cu sufletul la gură, deoarece era clar că fiecare dintre ele este o nebunie. Mai ales fenomenalul MotoGP 2, care ne-a ţinut aici în redacţie cu dinţii încleştaţi şi cu degetele înţepenite pe tastaturi, încercând să furăm locul întâi unul altuia.

Dar te-ai dus dulce minune şi au venit cei de la Namco Bandai şi producătorii Monumental Games, format din firimiturile lăsate de Disney după ce au păpat cu poftă studioul Black Rock. După cum vă aşteptaţi, ce le-a ieşit din mână sunt tot un fel de firimituri a ceea ce făceau odată.





După ce am sfâşiat folia protectoare de pe carcasa jocului şi am pornit cu ochii în lacrimi spre Xbox, am rămas blocat în beanie-ul de la noi din redacţie preţ de două ore în care mă uitam la ecran şi nu ştiam ce să cred.

Un joc mediocru îşi trimitea semnalele sale hipnotice spre un cortex ce refuza să asimileze informaţiile neimportante primite. Cu toate acestea, încet-încet a reuşit să mă prindă în plasa sa. Şi nu pentru că ar fi cu adevărat bun, ci doar pentru că este mai bun ca predecesorul său. Este un salt foarte mare de la arcade-ul de anul trecut, la acest aproape simulator complet. De încerci să te lansezi direct în cursă cu băieţii mari, bazându-te pe experienţa anului trecut în care o motocicletă ajungea de la 200 de kmph la 0 în 10 metri, ei bine, vei mesteca pietriş de pe marginea drumului într-o veselie. S-au dus vremurile de dat cu bicicleta, acum eşti într-adevăr într-un circuit de MotoGP, pe o motocicletă care se comportă ca o motocicletă.

Chiar dacă vei juca cu toate assist-urile posibile pornite, tot vei avea surprize neplăcute dacă te avânţi ca berbecul în viraje. După cele două curse de acomodare, vei putea încerca să renunţi la unele assist-uri pentru a te putea bucura cu adevărat de joc. Privit din afară şi jucat de cineva care se pricepe, jocul poate părea minunat ca gameplay. Nu şi ca grafică, fiind cândva prin 2001 la acest capitol, doar ca gameplay. Dar asta doar dacă pe scaunul pilotului stă un Rossi virtual. Pentru că în momentele în care intri în pachetele de competitori şi începi să te loveşti în stânga şi în dreapta, te iei cu mâinile de cap. Un dezastru al legilor fizicii şi











al programării AI-ului atât de arcade nu am văzut nicăieri. Mai ales că te aştepţi la multe rostogoliri de la un joc cu motociclete în cazul unui contact. Nu şi de data aceasta. Este ca o cursă între tractoare. Te poţi lovi cu toată puterea de competitori şi nimic nu se întâmplă. Chiar te poţi folosi de acest lucru, deoarece te scutesc de frâna de dinainte de curbă. Poţi intra cu toată viteza în cei din faţa ta, deoarece nimic nu se întâmplă, doar te opresc instant la viteza perfectă pentru a lua curba. S-a întâmplat de câteva ori să cad de pe motocicletă, dar asta era doar când eram pe pietriş şi forţam ca prostul reîntoarcerea în cursă sau când intram „prin alunecare" în roata din spate a unui adversar înclinat deja pentru un ac de păr. Jocul trebuia să fie muult mai neiertător în aceste situaţii. Unde mai pui şi faptul că AI-ul este atât de idiot încât intră în tine fără niciun fel de discernământ, fiind legat pe trasa ideală. Iar asta se întâmplă nu numai într-o curbă unde ar fi greu să fie evitat, dar şi pe linie dreaptă, dacă motocicleta lui e mai puternică, iar tu te afli pe trasa ideală.

From zero to hero

Acum, cum stau şi analizez jocul în fiecare dintre aspectele sale, realizez că, deşi nu pare mare lucru atunci când îl joci, este totuşi o realizare remarcabilă faţă de cel de anul trecut. Un alt exemplu, pe lângă cel al gameplay-ului ce ne readuce un pic din farmecul jocurilor făcute de Climax, este noul mod Career, ce ne lasă să ne jucăm nu numai de-a pilotul. Pornind cu un fraierici de la categoria 125cc, pleci în fruntea unei echipe de categoria F pe greul drum spre titlul de la categoria MotoGP. Aici îţi angajezi un om de PR care se străduieşte să-ţi facă rost de contracte de sponsorizare cât mai bune, îţi angajezi ingineri care vor cerceta neobosiţi moduri noi de a-ţi îmbunătăţi monstrul de sub fund şi te vei strofoca să îndeplineşti în fiecare cursă condiţiile impuse de sponsor pentru a câştiga banii puşi la bătaie de acesta. Pentru că bani sunt puţini şi îţi trebuie pentru a supravieţui, trebuie să păcătuieşti în acest joc şi să participi chiar şi la calificări, căci unii sponsori te plătesc doar dacă te vei descurca bine şi la calificări, nu doar în cursa propriu-zisă. Nişte porci de exploatatori capitalişti. În câteva rânduri a trebuit chiar să concediez câţiva oameni din echipa mea, deoarece nu mai aveam bani cu care să-i plătesc. Mă avântasem înainte de vreme la nişte tehnicieni de nivel înalt care cereau sume babane pentru a face parte din echipa mea, iar la sfârşitul lunii, când trăgeam linia, aveam surpriza să văd că nu mi-i permiteam. Şi ei tot nişte porci capitalişti.

Dacă nu vrei să ai de-a face cu astfel de probleme de organizare, nimic mai simplu. Alegi modul Championship, în care trebuie doar să te ţii bine de ghidon şi să ai grijă să nu te dai cu roatele-n sus, că nu face bine la prestigiu.

După cum este şi normal, partea de multiplayer este cea mai faină. Păcat că problema cu ultra stabilitatea te face să te dai cu capul de pereţi în momentul în care eşti pe primul loc, iar cel din spate intră cu două sute la oră în tine, rămâne în picioare şi pe o poziţie mai bună ca tine pe interiorul curbei. De cacao.

■ **Koniec**



VERDICT LEVEL

+
- mai bun ca cel de anul trecut
- grafică mai puţin sclipicioasă decât anul trecut
- deloc arcade când eşti singur pe pistă

−
- mai prost ca cel din 2003, grafică prăfuită
- foarte arcade şi enervant când oponenţii joacă ping-pong cu tine

PE SCURT:
Doar pentru că este singurul joc de profil de pe piaţă la momentul actual, îl recomand celor care vor să ştie cum este să fii pilot de MotoGP. Se putea cu mult mai bine, dar ne mulţumim şi cu puţin, dacă atât avem. La anul poate avem noroc şi cine ştie...

7.5

Gen Online Racing Sim **Producător** Monumental Games **Distribuitor** Capcom **Ofertant** GameShop.ro **ON-LINE** www.capcom-europe.com/blog/tag/motogp-1011

ALTERNATIVA MOTOGP 2
Nu sunt prea multe jocuri de acest fel pe piaţă. Mare păcat, sunt bestiale. Ca o alternativă pentru acest joc vă propun MotoGP 2, un joc făcut de defuncta companie Climax sau Black Rock Studios, în anul de graţie 2003.





Defense anti-tower

ANOMALY WARZONE EARTH

De obicei e o idee proastă să scrii un articol în tren, în timpul navetei de dimineață, pentru că la un moment dat te trezești că ai multe cuvinte scrise fără o legătură clară între ele. Cum trenurile de aici sunt foarte aglomerate dimineața, te trezești scriind cu o mână și cu cealaltă ținând notebook-ul să nu dea cineva cu el de pământ. Partea bună e că oamenii din jurul tău („da, despre voi vorbesc, cei care vă uitați acum în monitorul meu") pot, dacă vor, să-ți dea feedback, să-și dea cu părerea („stai liniștit, nu contează că nu ai jucat jocul"), respectiv să se amuze la greșelile tale de ortografie și evidentele anecdote pe care le mai scapi în context („Ce?! Hai, lasă sprânceana...").

Anomalie curată

Anomaly este un joc indie, de buget, făcut de niște nemți și de care am aflat nu de pe Steam, ci de la un PR care m-a contactat pe LinkedIn. Ceea ce mi se pare „cool" din orice punct de vedere. Evident, limbricii curiozității mi s-au infiltrat în creieri, mai ales că am observat că jocul a ajuns pe Steam, pentru că, știm cu toții, în general Valve nu prea distribuie jocuri slabe, neterminate sau mai știu io cum. Spre deosebire de ei, noi jucăm astfel de jocuri, dar aia e o altă poveste.

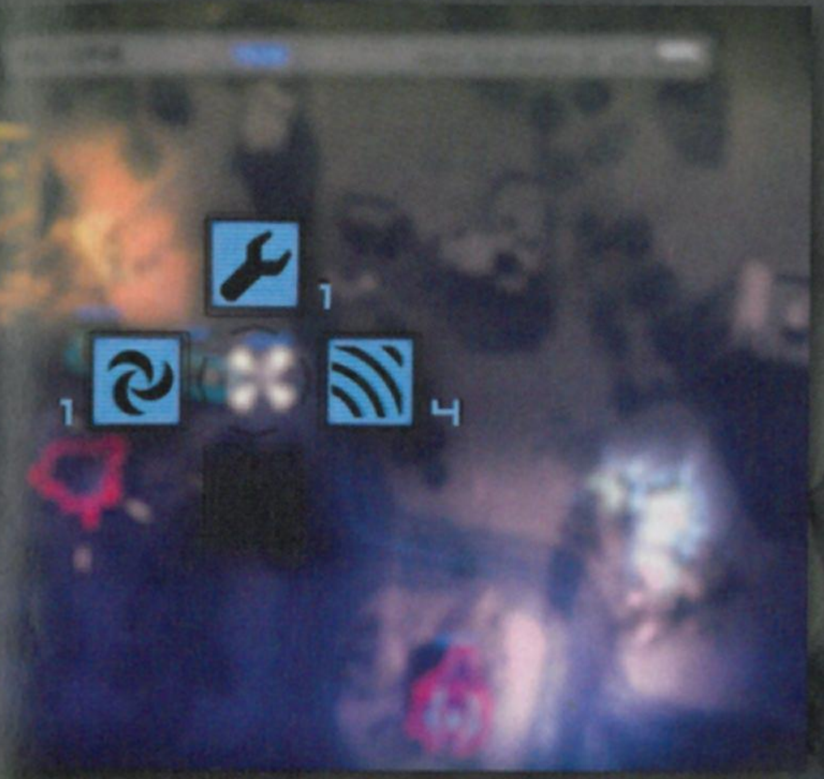
O altă poveste este și cea a jocului, ca să nu mă îndepărtez prea tare de linia articolului clasic, pe care nu vrem să-l facem o anomalie. Așadar, într-o zi oarecare, o mare explozie pe orbită distribuie pe pământ o grămadă de reziduuri, care ulterior se dovedesc a fi rămășițele unei nave spațiale, evident, non-umane. Cele mai mari bucăți dintre ele generează anomalii, semisfere lipsite de transparență care încep progresiv să se mărească și să înghită mari suprafețe de teren, fie el urban, fie arabil. Nimeni nu știe exact ce se întâmplă înăuntru, așa că se organizează diferite expediții pentru că pe suprafața câmpului de forță al semisferei apar periodic fisuri. Nicio expediție nu s-a întors, dar asta nu ne miră. Și nici pe ei, începând de la a zecea încolo. Și uite așa, soarta te-a ales să-ți bagi nasul în anomalia vecinului extraterestru. Evident, gândurile sale par necurate, așa că este sarcina ta să le purifici prin foc și na... foc în principal. Norocul și talentul tău de lider absolut fac ca tu să supraviețuiești și să ajungi să explorezi anomaliile. De unde începe și jocul...



Cine-i invadatorul

Spre deosebire de orice joc de tip tower-defense, Anomaly nu te pune pe tine să te aperi de ei, ci pe ei să se apere de tine. Acești extratereștri se pare că au ales tactica invaziei pasive - voi veniți, noi vă căsăpim, voi muriți - noi ne extindem. Așa că rolul tău e inversat, în interiorul sferei tu ești invadatorul, iar el își organizează defensiva. Ceea ce, ca să fim sinceri, creează o situație interesantă, dar nu suficient de bogată încât să-i facă pe toți navetiștii ăștia din jur să fie mulțumiți (hai, la 66 fraților, că azi NU FAC GLUME!... de ce râdeți acum?! Serios, trebuie să termin până ajungem, că lucrez ca video-game tester și nu am voie să mă joc la muncă).

Așadar, producătorii au ales o mecanică oarecum evidentă, sărată și piperată cu elemente previzibile, ca de exemplu bani, upgrade store, booster-e etc. Mai precis, tu protejezi un convoi care trebuie să ajungă din punctul B în punctul A (din A în B era previzibil) trecând printr-un teritoriu protejat de extratereștri. Această protecție constă în primul rând din turnuri, dar și alte bâzdâgănii. Acest convoi se deplasează cu o viteză constantă, iar tu controlezi un commander mic, cu care alergi de colo-colo ca să aduni diferite pack-uri de abilități, ca de exemplu Repair sau Airstrike. Pe acestea e bine să le folosești organizat, pentru că jocul oferă variații mici în jurul soluției ideale. Cum convoiul se mișcă automat, tu vei avea posibilitatea să setezi direcția pe care acesta să o ia la fiecare intersecție, în funcție de cum consideri tu că e calea cea mai bună. De obicei nu există calea cea mai bună pentru că, acolo unde crezi tu că va fi mai bine, producătorii îți vor rezerva o surpriză care să echilibreze balanța.









Din păcate, deși opțiuni de surprize ar fi fost multiple, producătorii au inclus puține în joc, ceea ce se reflectă negativ asupra limitei de plictiseală. Chiar dacă jocul oferă aceste lucruri în mod progresiv, numărul lor nu este suficient pentru a te ține preocupat mai mult de câteva niveluri. În plus, chiar dacă poți accelera un pic situația, totuși jocul are un număr semnificativ de timpi morți care nu sunt pe picior de egalitate cu cei de acțiune frenetică.

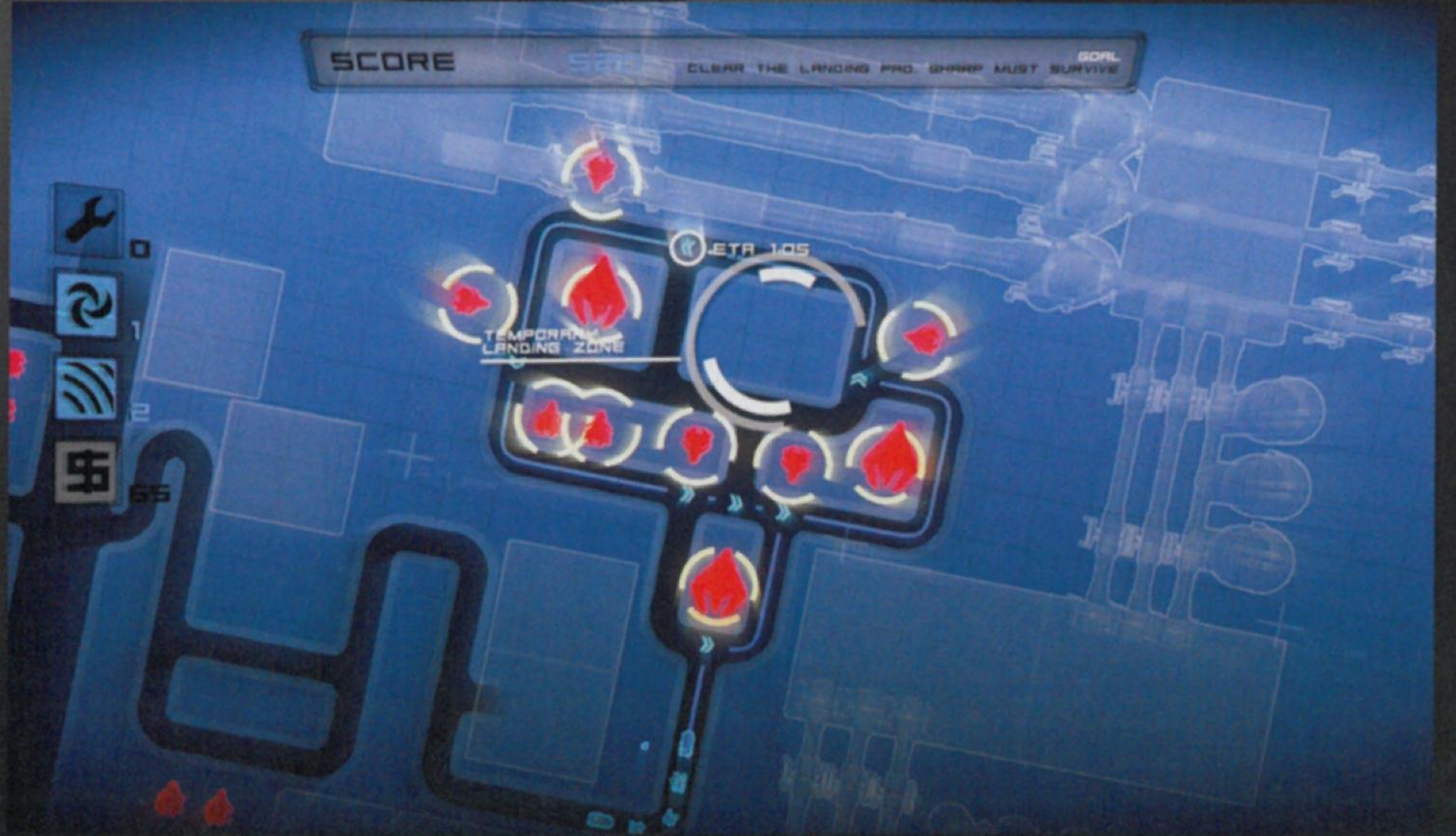
Ca urmare, chiar dacă în materie de niveluri, inclusiv cele deblocabile, jocul oferă suficiente ore de joc, conținutul redus nu garantează faptul că oamenii vor avea și răbdarea să îl termine.

Indie rating

Riscul în ziua de azi, când a explodat fenomenul indie, este ca lupi deghizați în chip de oi să afecteze negativ curentul, prin jocuri de slabă calitate, de buget, care, vezi Doamne, vor să treacă drept indie pentru a fi cumpărate din inerția faptului că sunt la modă. Nu e cazul pentru Anomaly, aia e clar, pentru că joculețul e frumos grafic, se bazează pe o idee bună și e optimizat pentru o experiență cât de cât acceptabilă. Însă ceva e ciudat la mijloc, pentru că mie site-ul lor oficial îmi miroase foarte comercial. Jocul are versiuni pentru iPad și iPhone care îi dau un bonus suplimentar, financiar vorbind. Știți că a doua condiție pentru ca un joc să fie definit drept „Indie" e ca acesta să fie făcut din pasiune, chiar dacă studioul, în cazul acesta 11 bit studios, este unul independent. E adevărat că în general oamenii care lucrează la un joc ar trebui să fie pasionați de jocuri, dar în realitate am constatat că nu e așa. Cel puțin jumătate dintre oamenii cu care am lucrat până acum pe unde am lucrat nu erau pasionați de jocuri, ci de meseria pe care o făceau, adică artist sau programator ori contabil. Într-un studio indie, toată lumea TREBUIE să fie pasionată și de jocuri, pe lângă ceea ce face, inclusiv CEO-ul, cel care se ocupă de partea de business. Altfel, unele părți ale jocului o să miroasă a non-indie, ci a profitabilitate și spirit comercial excesiv (da, știu că nu sunteți de acord, un om trebuie să și mănânce… de ce credeți că-s navetist?!). Eu tot cred că poți combina pasiunea cu afacerile, atâta timp cât relația e de egalitate, nu de subordonare. De obicei nu e, oamenii de afaceri exploatând talentul și pasiunea, mulgând oamenii talentați până la epuizare, până la renunțare... Iar în game development e foarte rău din acest punct de vedere.

Așadar, consider că Anomaly este cam 70% indie și restul altele. Spun asta și pentru că jocul costă totuși 10 euroi, care mi se pare un preț foarte bun pentru ceea ce oferă. De-aia îl și recomand celor care sunt atașați de acest gen de jocuri.

■ **Locke**



VERDICT LEVEL

\+
- grafică plăcută
- idee interesantă
- prețul

\-
- rejucabilitate
- conținut redus

PE SCURT:
Trăim vremuri în care jocurile trebuie să aibă ceva mai mult pentru a putea să ne mențină interesul. Anomaly: Warzone Earth are și așa ceva.

8

Gen Tower defense **Producător** 11 bit studios **Distribuitor** 11 bit studios
Ofertant store.steampowered.com **ON-LINE** anomalythegame.com

CERINTE MINIME:
Procesor P4 2,4 GHz **Memorie** 1 GB RAM **Accelerare 3D** 256 MB VRAM

ALTERNATIVA DEFENSE GRID: THE AWAKENING
Steam conține un număr semnificativ de jocuri tower defense. Alegeți oricare dintre ele și aveți de lucru. Un astfel de exemplu ar putea fi Defense Grid: The Awakening, care beneficiază periodic de reduceri, așa că e ușor de achiziționat și de testat.

MOTORSTORM® APOCALYPSE

Carpocalypse Reloaded

Îmi pare sincer rău pentru Evolution Studios, echipa responsabilă pentru titlurile seriei Motorstorm. Numai un ghinion imens (vezi dezastrul ce a avut loc recent în Japonia) poate afecta într-un asemenea fel lansarea jocului pentru realizarea căruia ţi-ai dedicat ultimii ani din viaţă. Ca urmare a evenimentelor nefericite ce s-au ţinut lanţ în ultima vreme (cutremurul din Noua Zeelandă şi tsunamiul din Japonia), apariţia pe piaţă a celui mai nou Motorstorm a fost transformată într-un adevărat şir de amânări sau anulări. Astfel, lansarea lui Motorstorm: Apocalypse, ce iniţial trebuia să aibă loc la mijlocul lunii martie, a fost întârziată în anumite regiuni, în semn de respect pentru popoarele afectate de aceste dezastre naturale. Din fericire, nu a fost şi cazul României...

Călăreţii Apocalipsei

Cei care nu sunt la curent cu evoluţia seriei Motorstorm se întreabă probabil ce legătură are totuşi un joc de curse off-road cu evenimente nefericite de tipul celor petrecute în Japonia sau Noua Zeelandă. Ei bine, dacă până acum deşertul, insulele vulcanice din Pacific sau peisajele îngheţate au fost principalele locuri de desfăşurare pentru jocurile Motorstorm, noul Apocalypse schimbă un pic placa. Festivalul Motorstorm se opreşte de această dată într-un oraş american ce cade victimă unor dezastre naturale, precum cutremure sau taifunuri devastatoare. Terenul accidentat este înlocuit de zgârie nori care se prăbuşesc în timp real şi şosele suspendate care se surpă sub roţile maşinilor implicate în competiţie. Astfel, la prima vedere, experienţa din Motorstorm: Apocalypse pare destul de diferită faţă de ce aveau de oferit vechile jocuri ale seriei şi se apropie mai mult de rivalul Split/Second.

Acest sentiment este amplificat şi de includerea unor noi clase de vehicule, pe lângă clasicele buggy-uri, motociclete, ATV-uri sau camioane. Este vorba de supercars, superminis, motociclete de viteză şi choppers, „unelte" mult mai bine adaptate decorului urban folosit de acest joc, unde viteza este cel puţin la fel de importantă ca şi navigarea eficientă a terenului accidentat. O altă asemănare cu Split/Second este reprezentată de „evenimentele" care pot apărea pe parcursul unei curse (prăbuşiri de clădiri sau şosele, apariţia unor vehicule de dimensiuni apreciabile scăpate de sub control etc.), care alterează semnificativ configuraţiile traseelor. Spre deosebire însă de jocul celor de la Black Rock, în Apocalypse, acestea nu sunt activate direct de jucători, ci se declanşează automat la anumite momente-cheie ale întrecerilor.

Aici iese în evidenţă un atu caracteristic seriei Motorstorm: rutele alternative, prezente în fiecare circuit, însă mult mai diverse şi bine gândite în Apocalypse. De altfel, întregul design al traseelor prezente în joc este de departe cel mai reuşit din cadrul întregii serii, un exemplu în acest sens fiind cursele care au loc la o altitudine ameţitoare, pe acoperişurile unor zgârie nori.







Astfel, după o anumită perioadă de acomodare, Apocalypse devine familiar pentru orice jucător care a trecut deja prin Pacific Rift sau Arctic Edge. Se simte de asemenea şi o ajustare fină adusă controlului vehiculelor, care au un timp mai mic de reacţie decât în titlurile anterioare.

Apocalipsa pentru o zi

Din păcate, cam atât îţi ia să duci la bun sfârşit componenta single player a jocului. Întregul mod Festival, atât de cuprinzător în precedentele Motorstorm-uri, a fost regândit pentru Apocalypse, limitându-se foarte mult „libertatea de exprimare" a jucătorilor în favoarea introducerii unui fir narativ. Astfel, există trei personaje jucabile, iar fiecare reprezintă unul din nivelurile de dificultate ale jocului. Mash este începătorul festivalului, el fiind nevoit să termine întrecerile cel puţin pe al cincilea loc pentru a progresa în cadrul campaniei sale. Tyler este un profesionist al circuitului Motorstorm, cu multe curse la activ, iar Big Dog este veteranul festivalului, cel care-l organizează încă de la prima sa ediţie. Ambii trebuie să ocupe cel puţin un loc pe podium pentru a progresa. Nu vă lăsaţi însă descurajaţi de aceste impedimente, chiar şi pe dificultatea veteran lucrurile nu sunt deloc grele. Completarea celor trei campanii poate fi dusă la bun sfârşit în doar câteva ore.

De asemenea, nu îţi mai poţi alege mijlocul de transport preferat înainte de cursă, fiecare eveniment având repartizat câte un vehicul implicit. În schimb, au fost adăugate o sumedenie de filmuleţe (apar după fiecare întrecere completată cu succes), realizate în stilul benzilor desenate animate, care relatează poveştile celor trei participanţi la festival. Sincer, aş fi preferat oricând o campanie mai complexă şi mai cuprinzătoare în detrimentul acestui fir narativ oarecum inutil. Totuşi, această poveste are darul de a lămuri cât de cât includerea în joc a anumitor elemente de gameplay - posibilitatea de a lovi oameni (da, acum şi în Motorstorm poţi lovi personajele care asistă la curse!) şi apariţia elicopterelor (care, în cel mai pur stil Split/Second, încearcă să elimine piloţii din întrecere). De asemenea, lipseşte din nou un mod de joc bazat pe distrugerea oponenţilor (deşi acest feature este implementat), cursele normale şi competiţiile eliminator (ultimul plasat părăseşte întrecerea la anumite intervale de timp) fiind singurele variaţiuni de probe existente în Apocalypse.

Pe lângă festivalul propriu-zis, există şi clasicul mod Wreckreation, care oferă acces la quick races sau anumite probe speciale, deblocate câştigând probele din cadrul poveştii principale. Inexplicabil, spre deosebire de campanie, în aceste curse rapide pot fi folosite şi vehicule personalizate, deoarece există o întreagă componentă a jocului dedicată acestui proces. Asemenea titlurilor Need for Speed Underground, poţi schimba aspectul vizual al majorităţii pieselor de pe maşini şi le poţi aplica o groază de viniluri şi decal-uri. De ce acest proces a fost omis din cadrul campaniei single player, numai cei de la Evolution ştiu... Totuşi, personalizarea vehiculelor este o componentă de bază a multiplayer-ului din Motorstorm: Apocalypse.

Unde-s mulţi, Apocalipsa înfloreşte

Comparativ cu opţiunile oferite de multiplayer-ul acestui joc, modul festival pare o glumă proastă. Vehiculele complet personalizabile pot fi implicate atât în curse online, cât şi în întreceri locale, în split screen (la





Eat my dust!


Unde elicopterul nu-i de ajuns, intră în scenă artileria grea...


Roadkill!


Fly, on your way, like an eagle!

care pot lua parte până la patru jucători simultan). Mai mult, se pot combina cele două modalităţi de joc, mai mulţi piloţi virtuali putând fi implicaţi într-o cursă online folosind aceeaşi consolă.

Online, matchmaking-ul funcţionează excelent, oponenţi de acelaşi nivel fiind găsiţi în nu mai mult de câteva secunde. Da, aţi citit bine, şi în Motorstorm: Apocalypse a fost implementat un sistem de level up, ce are la bază acumularea de experienţă în timpul curselor. De asemenea, jocul foloseşte şi un sistem monetar, bazat pe chip-uri de cazino, care pot fi câştigate prin executarea de manevre spectaculoase pe parcursul întrecerilor. Acestea pot fi folosite şi pentru a paria la începutul curselor pe ceilalţi oponenţi, iar atingerea unor niveluri avansate de experienţă deblochează noi piese dedicate personalizării maşinilor, precum şi un sistem de perks (abilităţi care conferă anumite avantaje în cursă, cum ar fi reset-ul mai rapid după un accident sau aderenţa mai bună a pneurilor), inspirat din Call of Duty.

Pe cât de simplu şi direct este single playerul, pe atât de dezvoltată este componenta multiplayer din Motorstorm: Apocalypse. Rămâne de văzut dacă aceasta va fi susţinută în continuare de producători prin pachete DLC care să adauge noi moduri de joc sau circuite suplimentare.

La Apocalipsă, cu ochelari de eclipsă

La fel ca şi în cazul gameplay-ului, primul contact cu grafica din Motostorm: Apocalypse nu este neapărat entuziasmant. Acest lucru este cauzat în principal de modul în care sunt structurate întrecerile din campania single player, primele curse având loc în versiunile „de bază" ale circuitelor. Din fericire, pe lângă dezastrele ce „condimentează" circuitele, acestora le este adăugată o doză de variaţie şi prin posibilitatea de a fi abordate în mai multe momente ale zilei. Astfel, peisajul ce dimineaţa nu părea atât de impresionant îşi schimbă aproape complet aspectul spre seară, când soarele stă să apună, sau noaptea, când luminile farurilor încep să se facă simţite.

De asemenea, există şi posibilitatea de a altera condiţiile meteorologice, cursele pe ploaie fiind ceva mai interesante din punct de vedere grafic (cu stropi care „umezesc" camera prin care este privită acţiunea). Totuşi, per total, nu prezentarea grafică este principalul atu al lui Motorstorm: Apocalypse. Din fericire, framerate-ul este ireproşabil, în ciuda cantităţii impresionante de efecte de particule sau elemente dinamice prezente pe circuit (bolovani, moloz, praf şi ziare aruncate etc.). Acestea amplifică sentimentul de spaţializare atunci când jocul este rulat în mod 3D (folosind un televizor adecvat), calitatea efectelor fiind comparabilă cu cea din Motostorm: 3-D Rift, fără a uimi însă. Merită menţionat faptul că, de această dată, şi filmuleţele au fost adaptate pentru 3D, un lucru pe care rareori avem ocazia să-l întâlnim.

Pe partea audio, vocile personajelor sunt potrivite personalităţilor acestora, fără a excela în vreun fel. Când vine însă vorba de coloana sonoră, lucrurile se îmbunătăţesc dramatic. Aceasta combină ritmurile moderne cu părţile simfonice „cu greutate", care se fac simţite mai ales în momentele-cheie, când clădirile se prăbuşesc şi pământul fuge de sub maşina pilotată.

Cine n-are Apocalipsă, să-şi cumpere... sau nu

Motorstorm: Apocalypse urmează curentul trasat de shooter-ele moderne, componenta sa single player nefiind altceva decât o scurtă perioadă pregătitoare în vederea participării în competiţiile online. Dacă multiplayer-ul nu este însă ceea ce căutaţi într-un asemenea joc, vă puteţi orienta către un alt titlu de acest fel, pentru că oferta în domeniul jocurilor de curse arcade este, slavă Domnului, destul de cuprinzătoare.

■ **Cosmin Aioniţă**



VERDICT LEVEL

+
- control îmbunătăţit şi framerate solid
- designul circuitelor
- multiplayer cuprinzător

–
- single player subdezvoltat
- grafică aşa şi aşa
- prea puţine moduri de joc

PE SCURT:
Apocalypse este o adiţie interesantă pentru seria Motorstorm, fără a-şi depăşi însă predecesorii.

8.2

Gen Arcade Racer **Producător** Evolution Studios **Distribuitor** Sony Computer Entertainment Europe **Ofertant** Partenerii SCEE în România **ON-LINE** www.motorstorm.com

ALTERNATIVA SPLIT/SECOND: VELOCITY
Multiplatform, plin de curse nebune şi viteze năucitoare. „Dezastrele" pot fi activate la dorinţa jucătorului, chiar dacă selecţia de vehicule este sensibil mai săracă decât în Motorstorm: Apocalypse.

Nu lăsaţi Locuinţa Digitală deschisă...

Securitate imbatabilă pentru reţeaua wireless



Routerul Wireless N Gigabit pentru acasă.

Cu criptare ce poate fi configurată prin simpla apăsare a unui buton (WPS), Routerul Wireless N Gigabit pentru acasă se asigură că dvs. sunteţi singura persoană care ştie parola reţelei. Beneficiaţi în plus de viteze superioare şi acoperire Wireless N, conectivitate Gigabit şi abilitatea de a prioritiza conţinutul audio sau video, pentru o experienţă pe Internet fără întreruperi.
Este unul dintre cele mai bune routere existente acum pe piaţă, la preţ excepţional!



Creaţi-vă propriul spaţiu digital.

www.dlink.ro/digitalhome
www.dlinkforum.ro

D-Link Building Networks for People



DANCE™ CENTRAL

Dirty Dancing?



Rihanna, când nu se pozează în oglindă în ipostaze indecente





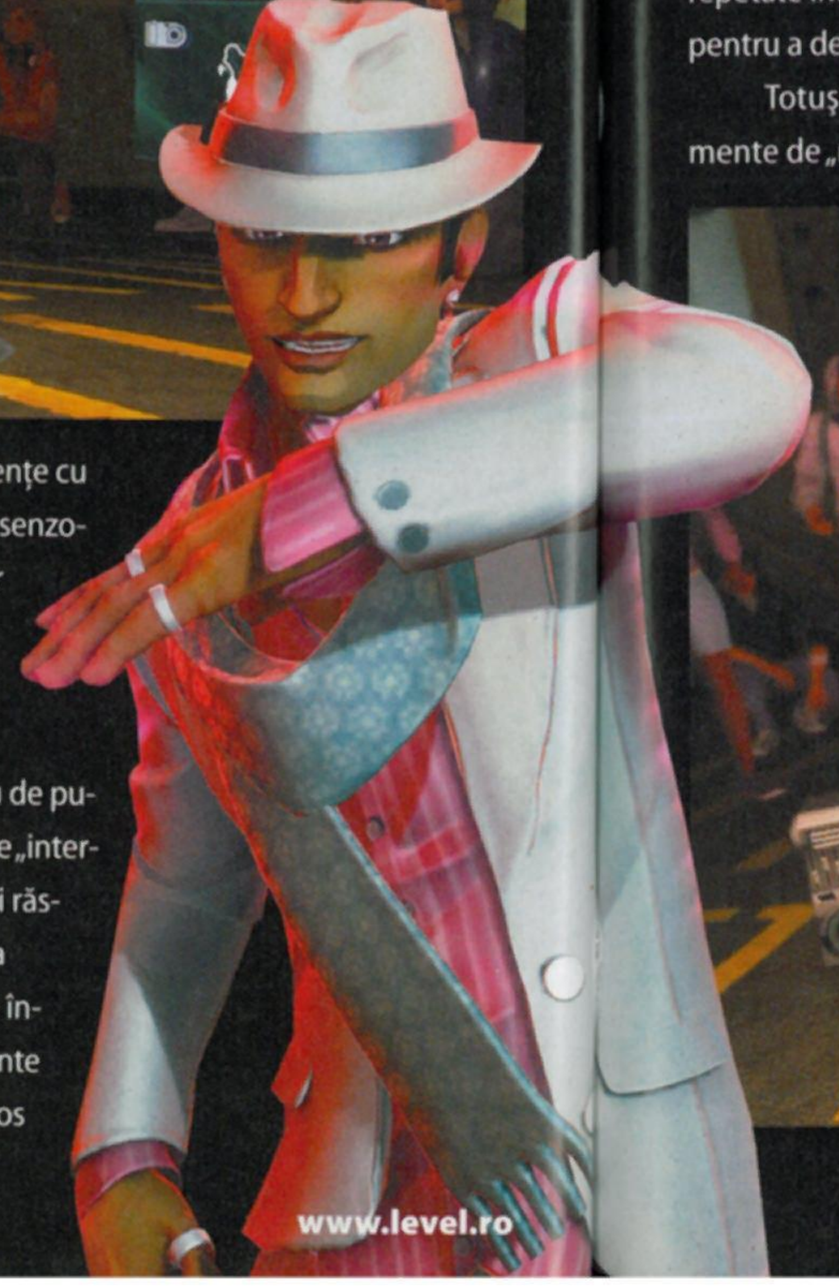
Să fie clar: nu-s tocmai cel mai mare fan al titlurilor bazate pe motion control, popularizate mai ales în rândul jucătorilor de ocazie. Însă, dacă ar fi să ne luăm după vânzările pe care Nintendo reuşeşte să le înregistreze, zbenguiala nebună în faţa televizorului tinde să devină o nouă modă, la care au aderat, începând din toamna trecută, atât Sony (PlayStation Move), cât şi Microsoft (Kinect).

Controllerul Sony are avantajul preciziei, în schimb Kinect-ul microsoftian se poate lăuda cu biblioteca ceva mai bogată de soft dedicat. Nu vă faceţi cine ştie ce iluzii însă, majoritatea acestor jocuri sunt nişte colecţii dezamăgitoare de mini-games, trase în jos fie de puerilitatea lor excesivă, fie de controlul neresponsiv. Totuşi, din mormanul de shovelware (software de calitate îndoielnică, lansat „la kil", special pentru a face bani de pe urma celor neinformaţi), câteva titluri de Kinect s-au făcut remarcate, demonstrând că tehnologia celor de la Microsoft chiar funcţionează, atunci când este folosită cu cap. Unul dintre acestea este Dance Central.

În spatele său stă echipa de la Harmonix, unul dintre cele mai importante studiouri axate pe realizarea de jocuri muzicale. Pentru a putea înţelege exact impactul pe care aceştia l-au avut asupra pieţei, amintirea unor nume precum Guitar Hero sau Rock Band (ambele ieşite pe porţile Harmonix) ar trebui să fie suficientă. În aceste condiţii, nu este de mirare că Dance Central reuşeşte să iasă în evidenţă în ceea ce priveşte oferta actuală pentru Kinect. Însă reuşeşte să se ridice la nivelul iluştrilor săi precursori?

Dansez pentru mine...

După cum o spune şi titlul, dansul este principala activitate la care jucătorii vor lua parte în Dance Central. Cei de la Harmonix s-au dat peste cap şi au implementat peste 600 de mişcări în biblioteca acestui joc. Majoritatea celor care au tangenţe cu Kinect ştiu deja că senzorul-minune al celor de la Microsoft nu este dispozitivul cu cel mai mic timp de reacţie. Nu de puţine ori, personajele „interpretate" de jucători răspund cu lentoare la comenzi, iar aceste întârzieri sunt suficiente pentru a altera serios





Shake it, baby!



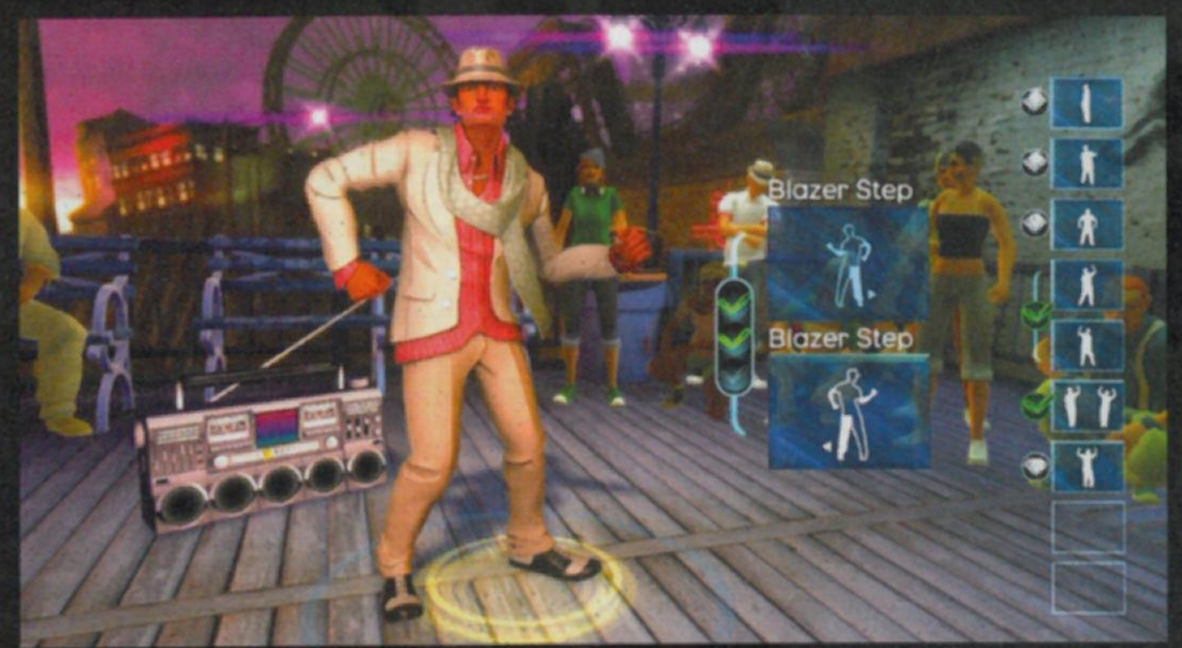
De cartier...

experienţa de joc. Din fericire, nu este cazul lui Dance Central.

Producătorii au pus la punct un sistem prin intermediul căruia personajul de pe ecran nu urmează mişcările jucătorului din faţa senzorului, deoarece mecanica după care funcţionează Dance Central este exact inversă. Astfel, în timpul unei melodii, personajele de pe ecran execută anumite mişcări speciale, cel care joacă fiind îndemnat să reproducă, pe cât posibil, respectivele figuri de dans. În funcţie de nivelul de dificultate ales, fiecărei secţiuni dintr-o melodie îi sunt asociate o serie de mişcări, jucătorul fiind ţinut la curent cu ce secţiuni/figuri urmează în continuarea celor prezentate la momentul respectiv. Bineînţeles, atunci când este utilizat cel mai scăzut nivel de dificultate, mişcările folosite nu sunt foarte variate, însă lucrurile se complică serios atunci când vine vorba de nivelurile mai avansate. De asemenea, melodiile incluse în joc sunt la rândul lor împărţite pe categorii, în funcţie de efortul necesar pentru a putea executa mişcările de dans caracteristice fiecăreia. Şi, credeţi-mă, pentru a fi jucat aşa cum trebuie, Dance Central cere efort, nu glumă!

Mişcările jucătorului sunt în permanenţă monitorizate, iar greşelile sunt mereu indicate. Astfel, dacă nu este executată corect o anumită figură, jocul scoate în evidenţă prin intermediul unui contur roşu (aplicat personajului de pe ecran) partea corpului ale cărei mişcări trebuie ajustate. În acest fel, te poţi corecta din mers, fără prea mari bătăi de cap. Totuşi, jocul nu este deloc uşor. Harmonix a implementat şi un modul de antrenament, prin intermediul căruia secţiunile fiecărei melodii pot fi repetate individual, cu posibilitatea de a încetini muzica pentru a deprinde cât mai bine o anumită mişcare.

Totuşi, pe parcursul fiecărei melodii, există şi momente de „relaxare", în care jucătorul este îndemnat să intre într-un „freestyle", unde poate executa ce mişcări îi doreşte inimioara. Aceste momente sunt şi fotografiate de Kinect, fiind salvate şi afişate la sfârşitul melodiei. Selecţia de cântece incluse pe discul jocului este destul de variată, printre cele 32 de melodii regăsindu-se hituri interpretate de Lady Gaga, Beastie Boys, Kylie Minogue, Snoop Dogg, Pitbull sau Rihanna. Deci, de toate pentru toţi, în contextul unui joc în care primează dansul.



... de unul singur

Din păcate, nu toate componentele din Dance Central au fost gândite la fel de bine precum mecanica sa de bază. Spre exemplu, nu există o campanie single player propriu-zisă, singura alternativă în afara dansului simplu pe fiecare melodie în parte fiind un mod în care Dance Central indică şi câte calorii se pierd în timpul acestui proces (un apropo mai mult sau mai puţin evident la adresa jocurilor de fitness, alt curent caracteristic motion controllerelor).

De asemenea, modul multiplayer, care ar fi trebuit să fie sufletul petrecerilor, este... să-i zicem subdezvoltat. Se pare că, în cazul lui Dance Central, senzorul Kinect nu poate interpreta corect mişcările a doi oameni în acelaşi timp, Harmonix preferând un multiplayer de tip „hot seat". Astfel, doi jucători se pot duela pe aceeaşi melodie, însă aceştia dansează pe rând, iar scorurile lor sunt comparate la sfârşitul sesiunii. După cum spuneam, dezamăgitor.

Deşi nu iese în evidenţă într-un astfel de joc, prezentarea grafică a lui Dance Central este mulţumitoare, personajele principale ce îşi etalează talentul în timpul melodiilor fiind modelate şi animate cu atenţie. Totuşi, cârcotaşii ar putea remarca anumite elemente grafice importate direct din Rock Band. Acest inconvenient, alături de restul neajunsurilor enumerate mai devreme, este cauzat probabil de perioada scurtă de dezvoltare a jocului, care a fost gândit drept titlu de lansare pentru senzorul Kinect.

Party Time!

Pe de altă parte, în cadrul unei petreceri, după câteva beri (sau alte băuturi mai mult sau mai puţin alcoolizate), toţi invitaţii vor fi mult prea implicaţi să se facă de râs pe ritmuri de Lady Gaga pentru a da atenţie lipsurilor lui Dance Central. Acesta este mediul în care trebuie „gustat" jocul celor de la Harmonix, fără prea multe prejudecăţi, accentul fiind pus pe distracţia ce reiese din dans şi nu pe cine ştie ce executare militărească a mişcărilor din joc. Spor la dans!

■ **Cosmin Aioniţă**



VERDICT LEVEL

\+
- mecanica de joc funcţionează
- selecţie cuprinzătoare de melodii
- prezentare reuşită

\-
- fără story mode
- multiplayer subdezvoltat
- câteodată prea dificil

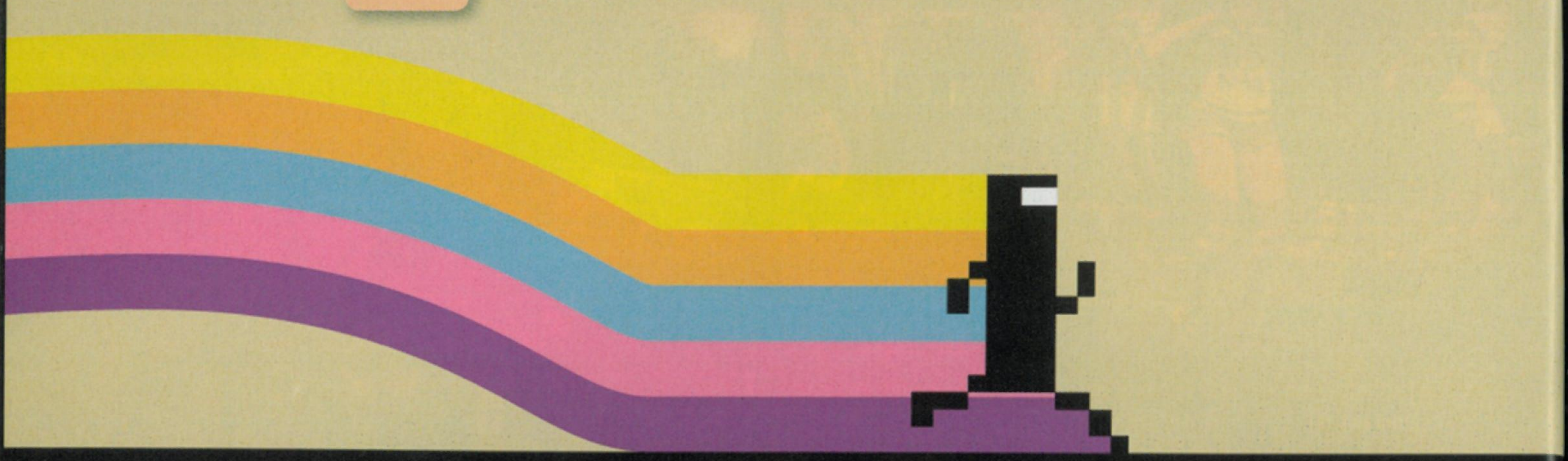
PE SCURT:
Metoda ideală de-a te face de râs la petreceri, împreună cu prietenii.

8

Gen Music **Producător** Harmonix **Distribuitor** MTV Games/Microsoft Game Studios **Ofertant** GameShop.ro **ON-LINE** www.dancecentral.com

ALTERNATIVA JUST DANCE 2
Alternativa vine de la Ubisoft şi se adresează exclusiv deţinătorilor de console Nintendo Wii. Totuşi, în ciuda succesului comercial, nu este atât de reuşit precum Dance Central.

PC Wii



BIT.TRIP RUNNER

Pitfall cu muzici!

Deşi nu am mai auzit de ei, Gaijin aparent fac Rhythm Games cu prefixul Bit.Trip de ceva vreme, Bit.Trip Runner fiind al patrulea din serie. Protagonistul se numeşte Commander Video şi e un ninja intergalactic care adună lingouri de aur pentru a-şi salva soţia din ghearele lui Voldemort (absenţa unui storyline lasă oricând loc de creativitate).

Run, Tripper, Run!

Runner e un platformer „ca pe vremuri" care te obligă să fugi către dreapta în mod automat şi tot ce trebuie să decizi tu ca jucător e cum să te ocupi de obstacolele care îţi apar în cale. Peste pietre şi gropi trebuie să sari, pe sub obstacolele mai joase trebuie să aluneci graţios, iar diverse obiecte mai casante pot fi distruse cu un Ninja Kick bine plasat. Din când în când, câte o trambulină te mai poate propulsa în sus pentru puncte extra sau ca să nu te zdrobeşti de perete. Orice pas greşit te duce la începutul nivelului. Sistemul de Achievements pretinde că ar exista şi un ecran de Game Over, dar nu am reuşit să-l găsesc.

Jocul te poartă prin trei zone diferite, fiecare cu altă tematică şi câte 12 niveluri, punctate de câte un boss fight care constă cam în aceleaşi acţiuni. Pe parcursul nivelurilor se găsesc lingouri de aur, iar adunarea tuturor va rezulta într-un scor perfect care dă acces la un nivel bonus „retro", mai greu decât nivelul normal şi în care poţi doar aduna lingouri de aur pentru puncte. Şiiiii... cam asta ar fi mecanica şi scopul jocului. Hai să vorbim despre...



Îmi poate spune cineva de ce trebuie să te fereşti şi de ce nu?

Grafică retro(activă)

Nu ştiu câţi dintre voi au jucat Pitfall, dar în copilărie l-am adorat. Era o capodoperă de platformer pe 8 biţi pe consola Atari (bine, nu am jucat Pitfall, am jucat „Tomboy" şi nu era Atari, era „Rambo", deci variantele contrafăcute). Stilul grafic al lui Runner e similar cu al lui Pitfall. Personajul principal e un dreptunghi cu braţe şi picioare pixelate, dar mediul este 3D (deşi cubic şi pătrăţos), dar mult mai elaborat. Probabil prea elaborat, dar ajung şi acolo imediat.

Nivelurile „retro" (denumire redundantă având în vedere stilul jocului) se diferenţiază prin faptul că sunt full 2D şi chiar seamănă leit cu Pitfall. Miezul jocului însă e sunetul.



Ninja Curcubeu în Tărâmul lui 2D

gaijin

Dubstep by Step

Dat fiind că Bit.Trip Runner e un „rhythm game", sunetul e totul. Începi cu un beat repetitiv de dubstep minimal, iar fiecare acţiune pe care o faci e caracterizată de un ton în plus, astfel încât sărind peste obstacole şi adunând aur jucătorul adaugă la melodie. Mai mult, pe parcursul nivelurilor sunt împrăştiate patru simboluri colectabile care multiplică scorul (care începe cu un multiplicator Hyper) pe numele lor Mega, Super, Ultra şi Extra, iar fiecare dintre acestea adaugă un strat mai complex peste beat-ul existent, transformând încet-încet dubstep-ul într-o melodie de la Owl City.



De ce am eu fobie de trepte...



Meat Boy, oaspete de seamă în Bit.Trip Runner şi Bit.Trip Fate



Hopa sus în corcoduş!!!

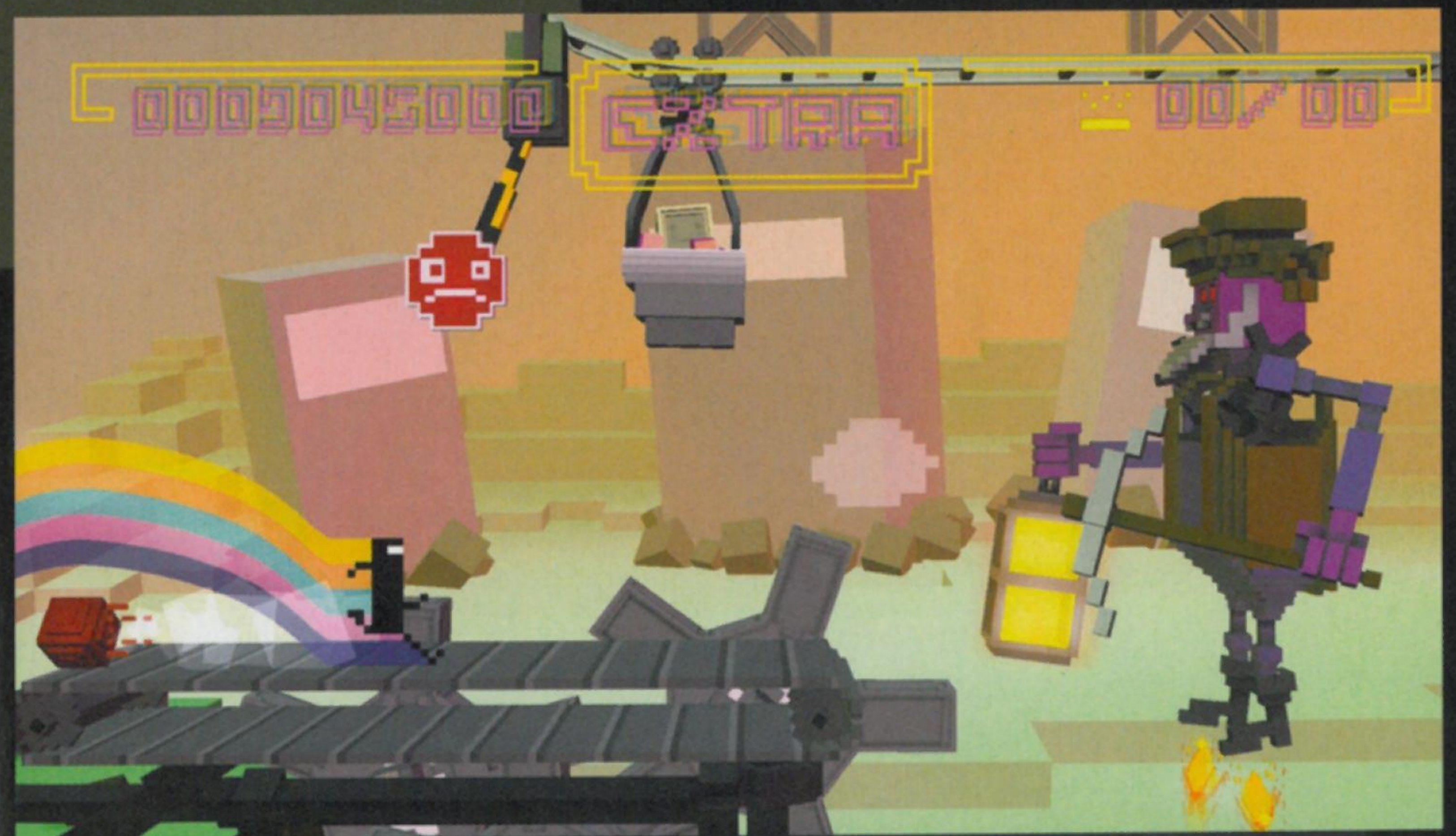
Însă

Doamne, nu mi-a plăcut deloc jocul ăsta. Începe destul de bine, te absoarbe, îi prinzi gustul, iar de la finalul primei lumi începe să-şi bată joc de tine. Prima tâmpenie majoră ar fi că, dacă te loveşti ca vita de un obstacol, trebuie să iei de la capăt tot nivelul. TOT. Şi dacă la început asta e un inconvenient minor, unele niveluri sunt nesimţit de lungi, cum ar fi Odyssey, care are ca Achievement de completare unul pe numele său „The Longest Journey". L-am luat de la capăt de cel puţin 30 de ori înainte să-l termin şi nu aş fi încercat atât dacă nu trebuia să scriu articolul acesta.

„Dar stai, Paul, virtuoz al jocurilor", veţi spune. „Doar pentru că jocul e greu, nu înseamnă că e prost." Şi vă voi răspunde că grafica dăunează enorm de mult gameplay-ului. Nu prin lipsa de detalii, cât prin abundenţa lor. Ai sub podea tot felul de prostii peste care îţi vine să sari (iar o săritură în plus poate însemna deja un restart), ai în fundal tâmpenii care se mişcă şi dau impresia că vor să te lovească, deci te apleci şi iar intri în ceva şi, mai presus de toate, ai un fundal static în timp ce suprafaţa de joc se mişcă în continuu, mult prea repede, şi e aproape imposibil să fii atent la obstacolele care vin, pentru că nu ştii la ce trebuie să fii atent. De obicei timpul de reacţie pentru un obstacol e mai mic de o secundă şi câteodată sunt înlănţuite în aşa hal încât o fracţiune de secundă pierdută la primul se va cumula şi te va face să îl ratezi pe al zecelea.

Realizez că „nu mă pricep la el" nu e un argument bun şi că poate e un joc făcut pentru alţi oameni decât mine, dar regret banii pe care i-am dat şi recomand cu căldură un demo înainte de cumpărare. În opinia mea, deşi e făcut de o companie numită Gaijin, e un joc pe care doar japonezii îl pot juca.

■ **Paul Policarp**



VERDICT LEVEL

+ stilul? muzica?
− grafica haotică, curba abruptă de dificultate, lipsa de checkpoint-uri

PE SCURT: Meh. Prea greu pentru gusturile mele, dar probabil un joc excelent pentru maniacii de arcade.

7

Gen Platform/Arcade **Producător** Gaijin **Distribuitor** Gaijin **Ofertant** store.steampowered.com **ON-LINE** bittripgame.com

CERINTE MINIME:
Procesor Intel/AMD 2.0 GHz **Memorie** 512 MB **Accelerare 3D** 128 MB

ALTERNATIVA FLOOD RUNNER ARMAGEDDON
E gratis, are grafică mai frumoasă, e mai mult distractiv decât dificil şi e mult mai palpitant decât Bit.Trip Runner. Îl găsiţi la un Google distanţă sau pe www.armorgames.com.



2K SPORTS TOPSPIN 4

Dă-i cu racheta-n baltă!

În afara omniprezentelor serii FIFA şi Pro Evolution Soccer, jocurile cu temă sportivă nu se numără tocmai printre preferinţele mele ludice. Cu toate acestea, valul recent de motion controllere ce asaltează generaţia actuală de console ar trebui să fie capabil să ofere o experienţă cu totul diferită atunci când vine vorba de simulatoarele sportive. Primul pas a fost făcut: tenisul din Wii Sports poate fi considerat deja un sport în sine, practicat la toate nivelurile, de la petreceri cu prietenii şi până la turnee oficiale. În ciuda faptului că nu sunt un fan înrăit al sportului alb, dintotdeauna mi-am dorit să văd un joc serios pe acest subiect, cu un grad de realism ceva mai ridicat şi o grafică în stare să facă uitată consola celor de la Nintendo. Astfel, când s-a ivit ocazia de a încerca Top Spin 4 (cu suport PlayStation Move!), am sărit ca un câine hămesit pe jocul celor de la 2K Sports.

To move or not to move

Dacă n-aş şti că ziua de 1 aprilie a trecut deja, aş avea impresia că băieţii veseli de la 2K Czech încearcă să facă mişto de toţi deţinătorii de PlayStation Move care ar putea fi interesaţi de jocul ăsta. Altfel nu-mi explic implementarea absolut oribilă din Top Spin 4.

În primul rând, pentru a juca Top Spin 4 cu ajutorul lui Move, trebuie să deţii şi accesoriul navigation controller, dotat cu un stick analog ce ajută la mişcarea personajului controlat pe ecran. În locul acestuia, în teorie, poate fi folosit şi un gamepad clasic DualShock 3, însă ergonomia sa lasă de dorit atunci când este ţinut doar într-o mână (cealaltă fiind ocupată cu manevrarea Move-ului propriu-zis). Pur şi simplu nu-l poţi ţine în mână aşa cum trebuie în timp ce te agiţi în faţa televizorului.

Din păcate, te agiţi degeaba. Unul dintre punctele forte ale ansamblului de cameră şi controller PlayStation Move este precizia acestuia şi posibilitatea de a reproduce 1:1 mişcările mâinii. Probabil că realizatorii lui Top Spin 4 n-au primit încă acest memoriu, deoarece folosesc în continuare gesturi predefinite pentru executarea loviturilor. Vrei cumva să trimiţi o minge cu efect sau să „tai" o lovitură? Nu se poate decât dacă apeşi un buton în timp ce dai din mâini ca nebunul. De ce trebuie să mai apăs butoane suplimentare când controllerul este deja capabil să interpreteze şi cea mai fină mişcare a braţului meu (lucru demonstrat cu vârf şi îndesat de titluri precum Sports Champions)? Doar cei de la 2K Czech ştiu... De asemenea, lipseşte un mod de joc casual, în care să nu mai fii nevoit să-ţi direcţionezi manual jucătorul către minge, alternativă care ar fi oferit gamerilor de ocazie oportunitatea de a acorda mai mult timp unei eventuale acomodări cu Top Spin 4.

Implementarea controlului cu Move este atât de slabă încât în primul meci experimentat în Top Spin 4 (abordat pe nivelul easy!) am reuşit „performanţa" să pierd totul la zero, singurul meu punct fiind câştigat dintr-un out al adversarului. Ca urmare a acestei experienţe puţin spus dezamăgitoare, am recurs la schema clasică de control, singura cu ajutorul căreia Top Spin 4 poate fi jucat cu adevărat.

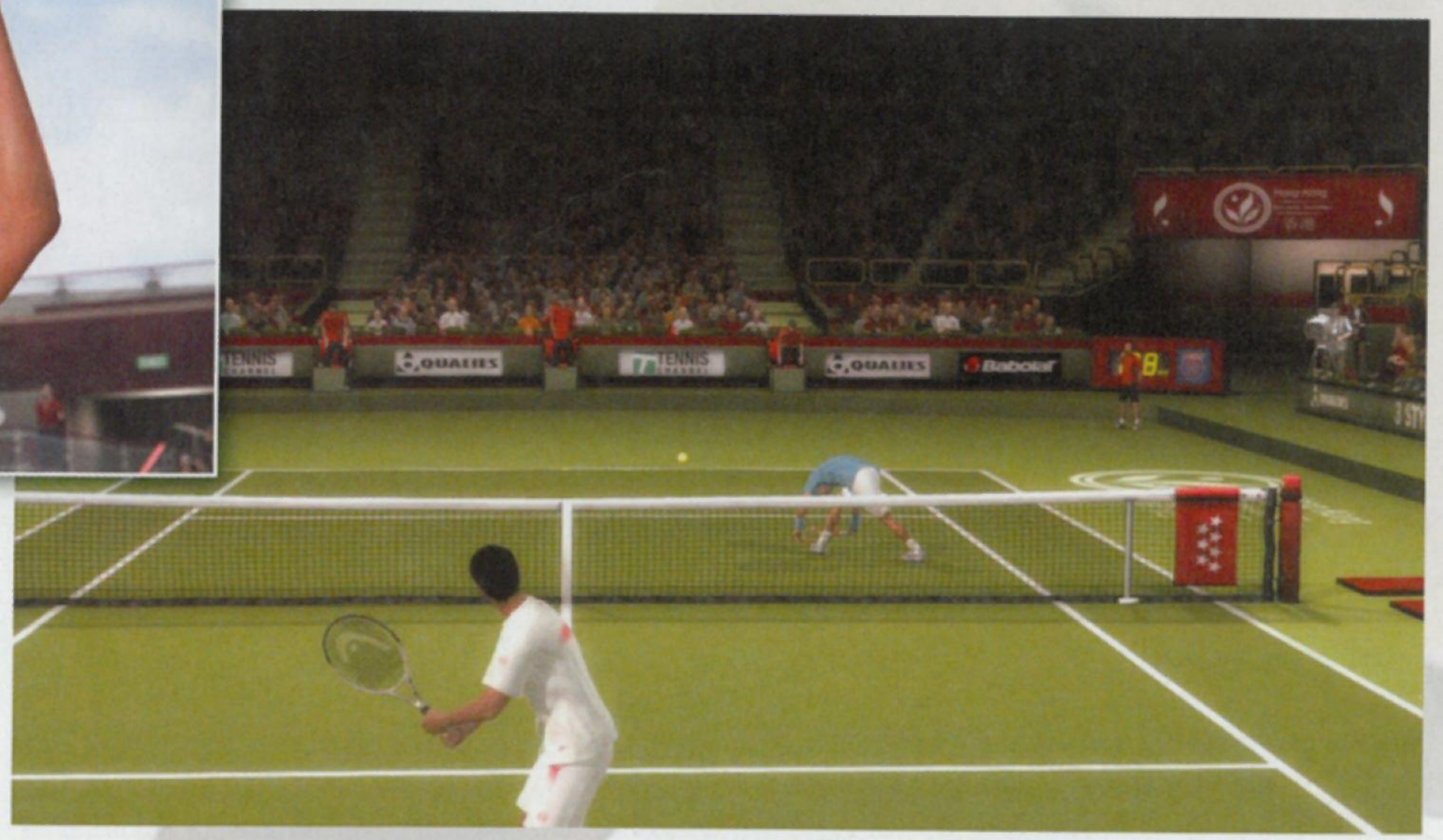
Doar un joc de tenis...

Dacă poţi trece peste fiascoul legat de suportul oferit pentru motion controllerul Sony, restul opţiunilor puse la dispoziţie de Top Spin 4 sunt decente. Te poţi antrena în academia Top Spin, unde eşti învăţat subtilităţile jocului, sau poţi intra direct pe teren, în meciuri exhibition sau chiar într-o întreagă carieră de jucător de tenis de câmp.





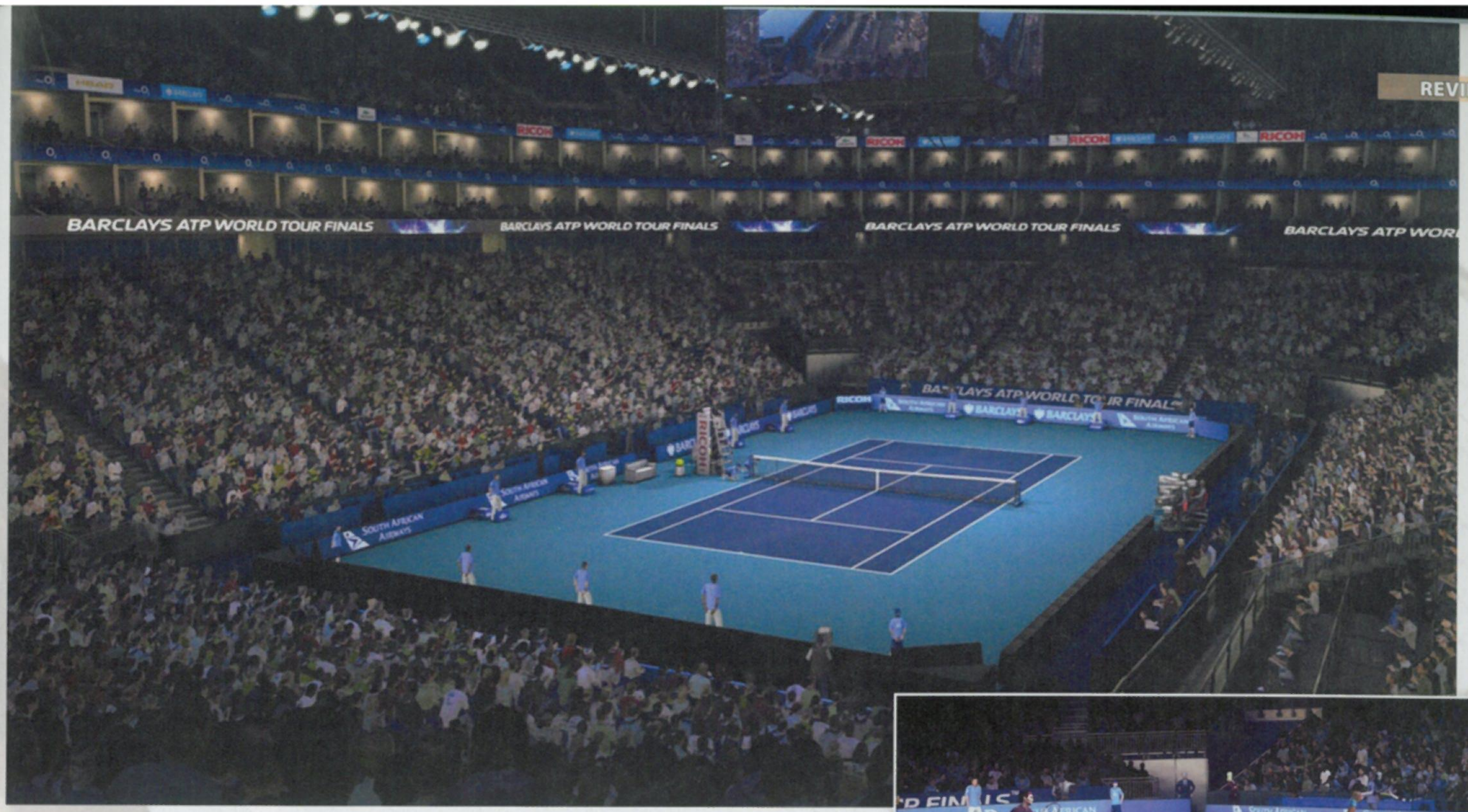
Agassi, pe vremea când încă avea păr...



În primul caz, până la doi (patru) jucători pot aborda simultan un meci (la dublu), existând posibilitatea de a întruchipa figuri faimoase ale tenisului mondial (actuale sau foste glorii), cum ar fi Rafael Nadal, Roger Federer, Andre Agassi sau Serena Williams. Modelarea acestora este decent realizată, însă eventualele probleme apar doar în ceea ce priveşte animaţiile, asemănătoare câteodată cu cele ale unor roboţei imobili, ahtiaţi însă după tenis.

Când vine vorba însă de modul carieră, lucrurile devin ceva mai complexe, aceasta fiind cea mai reuşită componentă a lui Top Spin 4. Mai întâi trebuie realizat un jucător de tenis complet nou, care poate fi construit cu ajutorul editorului inclus în joc. Apoi, proaspătul începător poate fi purtat, în funcţie de luna din calendar, prin diferite turnee, meciuri de pregătire sau evenimente speciale. În urma meciurilor la care iei parte, se acumulează experienţă, ce poate fi apoi investită în îmbunătăţirea diferitelor abilităţi ale jucătorului. Alternativ, se poate câştiga experienţă (sau fani) şi prin participarea la diferite evenimente, cum ar fi sesiunile de yoga pentru relaxare sau petrecerile de club din diferite oraşe faimoase. Pentru a spori cantitatea de experienţă acumulată, pot fi angajaţi şi diferiţi antrenori, care oferă anumite bonusuri, în funcţie de specializarea fiecăruia. Acest mod de joc poate crea o oarecare dependenţă, personal pierzându-mi câteva ore bune de joc în încercarea de a câştiga primul turneu din carieră.

Sunt reproduse destule astfel de turnee de tenis (nu mă pot pronunţa în privinţa autenticităţii acestora, nefiind tocmai o autoritate în domeniul sportului alb), precum şi numeroase arene, dotate cu diferite suprafeţe de joc (zgură, iarbă, covor etc.). Un lucru care m-a deranjat este folosirea limbii engleze de către arbitrii din majoritatea acestor turnee, chiar dacă aveau loc la Kiev, spre exemplu. De asemenea, anunţurile acestora se rezumă la minimul necesar şi nu există un comentariu dinamic, ca într-o transmisie TV a unui asemenea eveniment sportiv.







Nadal, sfârşit după ce a încercat probabil să joace Top Spin 4 cu Move

Game, set şi meci

După cum v-aţi putut deja da seama citind rândurile de mai sus, Top Spin 4 nu este altceva decât un nou joc de tenis care nu reuşeşte să se adreseze decât împătimiţilor genului. Echipa producătoare a dat cu piciorul unor ocazii importante de a-şi scoate creaţia din anonimat (implementarea defectuoasă PlayStation Move, lipsa unui mod de joc casual sau a suportului pentru Kinect), Top Spin 4 fiind a doua „ratare" consecutivă a studioului 2K Czech, după mult mai mediatizatul Mafia II. Aşteptăm (fără prea mare interes, ce-i drept) replica celor de la SEGA, cu al lor Virtua Tennis 4.

■ **Cosmin Aioniţă**



La fel de „solidă" ca-n realitate: Serena Williams

VERDICT LEVEL

+
- conţine jucători de tenis reali
- multiplayer pe aceeaşi consolă
- mod de joc carieră reuşit

−
- implementarea oribilă pentru PlayStation Move
- animaţiile robotice
- nu iese în evidenţă cu mai nimic

PE SCURT:
Un joc dedicat în exclusivitate fanilor înrăiţi ai tenisului de câmp.

6.3

Gen Simulator sportiv **Producător** 2K Czech **Distribuitor** 2K Games
Ofertant GameShop.ro **ON-LINE** www.topspin4.com

ALTERNATIVA SPORTS CHAMPIONS
Un joc în care controlul cu ajutorul PlayStation Move într-adevăr funcţionează. Deşi conţine doar tenis de masă, Sports Champions constituie o lecţie despre cum ar trebui folosit motion controllerul Sony.

Wii X360 PS3 iP

Avem de toate

Sunt oarecum pus în dificultate de faptul că nu am încercat până acum niciun alt titlu din această serie. Pe de o parte, obiectivitatea-mi creşte, pentru că nu voi compara cu nimic şi voi prezenta doar cum am simţit jocul, pe de altă parte, un iubitor al seriei are de pierdut pentru că nu voi fi în stare să-i spun dacă acest episod este mai cu moţ (doar din punctul de vedere al gameplay-ului desigur) sau dacă-l va dezamăgi.

În ce priveşte jucătorul adevărat de golf… am câteva ore bune de minigolf la activ, dar nimic mai mult de atât. Aprecierile, chiar dacă educate, asupra simulării vor rămâne doar aprecieri. Pe de altă parte, alte golfuri electronice am mai încercat, ca cele din Wii Sports, respectiv Resorts, diferenţa dintre ele fiind posibilitatea de a folosi un MotionPlus. Ambele, chiar dacă sărace în opţiuni, dezvoltă un gameplay excelent şi pun în valoare impecabil abilităţile remote-ului, respectiv ale addon-ului.

Primul lucru care te loveşte când porneşti acest titlu este abundenţa opţiunilor. Poate trăiam cu impresia, greşită, că golful este un joc simplu şi-am fost surprins, dar chiar nu mă aşteptam să fiu întrebat încă de la început cât de dificilă vreau să fie lovitura iniţială (cu vreo 5 parametri de setat), ce unghiuri de filmare doresc în funcţie de situaţie, cum să se facă măsurarea forţei, dacă vreau un caddy (băiat de mingi care, în cazul golfului, de fapt îţi cară crosele şi îţi dă sfaturi) vorbăreţ sau nu etc.

Am crezut că am scăpat, dar nu… am stat cu soţia peste o oră să ne creăm personajele. Poţi modifica orice caracteristică îţi trece prin cap, de la cearcăne (plus dimensiuni şi umbre pentru ele) până la grosimea coapselor. Bine că majoritatea echipamentului era blocat că altfel mai pierdeam şi acolo câteva zeci de minute (mai târziu am aflat că crosele chiar influenţează calitatea jocului şi merită să investeşti în ele).

Pe lângă estetic, eşti pus să plasezi şi 4 puncte de experienţă în funcţie de preferinţă în dreptul: puterii de lovire, acurateţei, recuperării (puterea de ieşire din situaţii complicate, iarbă înaltă sau gropi cu nisip) sau a efectului (incredibil, dar există şi funcţionează impresionant cu MotionPlus). Urmând ca odată cu partidele să vină şi experienţa şi să poţi aloca alte puncte.

După toate aceste minunăţii, eşti aruncat direct pe teren într-un turneu local de amatori. Caddy-ul te îmbărbătează şi loveşti. Cel mai probabil, nu o să câştigi, dar nimic nu este pierdut, poţi încerca de oricâte ori să te clasezi în primii 10 pentru a deschide drumul către campionatele mai mari. Odată ajuns în meniu (în sfârşit), o să te minunezi din nou. „Quick Play-ul" şi „Drumul către Masters" nu sunt nici pe departe singurele variante de joc. Mai poţi selecta din: „momente importante din cariera lui Tiger", Cupa Preşedintelui, în care echipa SUA se ia la trântă cu restul lumii (poţi alege orice parte), diferite moduri arcade ca One-Ball, în care aceeaşi minge este lovită pe rând de jucători şi câştigă cel care reuşeşte să nimerească gaura (hmm…), mod care schimbă radical strategia de joc. Sau Battle Golf, în care persoana care „închide" prima o gaură poate lua o crosă din colecţia adversarului pentru a-i împuţina opţiunile de lovire. Mai avem: antrenament, Disc Golf (în care arunci cu discul în loc să loveşti mingi), Mini Golf, numai pentru el aş cumpăra jocul, Mini-Games şi Golf Party. Bineînţeles, instructajul nu putea lipsi şi-l recomand tuturor pentru că mingea poate fi lovită în atât de multe feluri şi sunt atâtea variabile de care trebuie să ţii cont încât, dacă nu-ţi sunt subliniate, nu o să reuşeşti decât să te frustrezi în beznă în cadrul unui meci. Ceea ce mă duce la următorul punct.

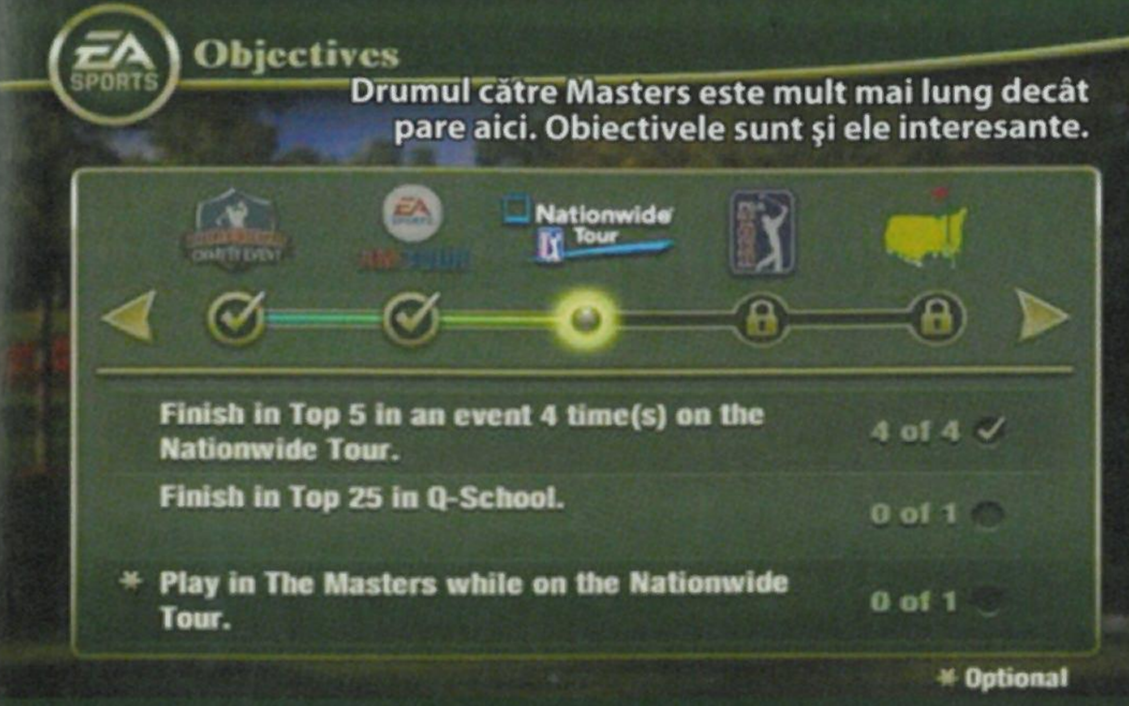


MASTERS®

EA SPORTS TIGER WOODS PGA TOUR® 12



Uitându-mă la pădure, îmi dau seama că nu am făcut nicio remarcă la adresa haremului tigrului. Sunt totuşi de părere că EA a făcut alegerea înţeleaptă în a-i păstra numele în titlu.



Drumul către Masters este mult mai lung decât pare aici. Obiectivele sunt şi ele interesante.


Zona de antrenament. Aici găseşti toate găurile de care ai nevoie. Hmm...

Realitatea bate jocul

Întotdeauna am urât în jocurile sportive paleta prea mare de opţiuni în ce priveşte dificultatea. Având MotionPlus, am ales (iniţial) cel mai mare grad de realism şi, cu toate că dificultatea era setată pe „Normal", mingile-mi zburau în toate direcţiile sau deloc. Simularea „perfectă" în acest caz a cauzat gameplay-ului. Controlerul ştie pe ce plan faci „swing-ul" (lovitura), cât ai deviat, unghiul în care crosa loveşte mingea, efectul. Lucruri de care chiar şi un jucător profesionist s-ar încurca (cred) la început până să se obişnuiască cu noul control. La fel ca la biliard, şi aici mingea poate fi lovită mai jos, mai sus, din diferite posturi (lucru care modifică traiectoria: razantă, cu boltă etc.), cu efect de ocolire, cu unghi sau cu rotaţie. Fără a mai lua în considerare vântul, înclinaţia şi înălţimea ierbii. Iar când toate aceste variabile sunt luate în considerare, şansa de a lovi bine scade exponenţial. Dacă mai foloseşti şi un Balance Board… cu ajutorul căreia jocul va şti şi cum îţi mişti picioarele…

Am ales până la urmă să activez câteva assist-uri, cum ar fi lovirea precisă şi dreaptă a mingii în punctul indicat (de obicei în mijloc) şi am ajuns să pot juca, chiar am şi terminat campionate pe primul loc, dar ceva s-a pierdut, am avut mereu impresia că am trişat. Aş fi preferat ca în cadrul „Drumului către Masters" să se facă o trecere progresivă de la arcade către profesionalism, urmând ca Masters-ul să impună cel mai mare grad de dificultate şi oprirea tuturor assist-urilor. Timp pentru a acomoda jucătorul era suficient, după 8 ore (în care mai mult am bâjbâit) de joacă şi două turnee terminate, în dreptul profilului meu scria 1% completed… E ciudat să critici un simulator pentru că e prea dur, aici însă e vorba de un joc unde distracţia ar trebui să apară mai des decât frustrarea. Alte plângeri nu remarc decât în ce priveşte meniul, nu mereu productiv şi grafica (chiar şi cadrele pe secundă), care, în câteva momente… hai să spunem că Wii-ul poate mai mult chiar dacă în majoritatea timpului gameplay-ul te ţine acolo şi nu-ţi dă timp să te gândeşti la asta.



Nu rataţi Mini Golful, un amestec între biliard, golf şi o cursă cu obstacole, cu surprize. Obligatoriu în grup!

Pe de altă parte, PGA Tour 12 este cel mai complex joc de golf existent şi cel mai puternic de pe Wii. Titlul îmbunătăţeşte formula (din ce spune internetul) cu (în sfârşit) turneul „campionilor": Augusta National Golf Club, cu un comentariu clasic făcut de cel mai cunoscut comentator de golf: Jim Nantz (se mai repetă el, dar nimic deranjant, oricum aici nu sunt atât de multe posibilităţi ca la fotbal ca să o poată da în bară/steag) şi caddy-ul, care te poate ajuta cam în orice situaţie şi, dacă eşti de acord cu el, poate selecta automat pentru tine unghiurile la care ar trebui să loveşti, forţa şi crosa.

Deşii nu pare, cel puţin la TV mi se pare un sport plictisitor, golful etalat în acest joc este deosebit de interesant, te ţine acolo şi dă (dacă ai răbdare să-l înţelegi) dependenţă. Are multe momente în care presiunea creşte tocmai pentru că totul ţine de tine şi de calculele pe care le faci. Dacă faci „greşeala" să încerci şi multiplayer-ul online (recomand doar după terminarea Masters-ului, jucătorul tău ar fi bine să aibă toate status-urile la maxim) şi să te întărâţi să mai şi câştigi, s-ar putea să fii pierdut pentru societate pentru câteva luni.

P.S. Diferenţe între Wii şi PS3? Apăi PS3-u' ie HaşDe şi are un online mai complex, pe când Wii-ul vine cu Disc şi Mini Golf. Alegerea vă aparţine deşi pentru mine şi prietenii mei Mini Golful e sfânt.

■ ncV



VERDICT LEVEL

+
- simulare perfectă
- toate variabilele sunt luate în considerare
- fără MotionPlus la fel de complex/bun

−
- meniul, în unele momente
- grafica mai putea fi îmbunătăţită
- gameplay-ul suferă când toate assist-urile sunt oprite

PE SCURT:
Cel mai complex joc de golf existent. Un omagiu adus unui sport mult mai complex decât am crede la prima vedere.

8.8

Gen Simulator Sportiv **Producător** EA Tiburon **Distribuitor** EA Sports
Ofertant GameShop.ro **ON-LINE** www.ea.com/tiger-woods

ALTERNATIVA WII SPORTS RESORT
Cu mult mai puţine variabile şi un start în joc imediat, Wii Sports Resort rămâne prietenul petrecerilor în care se joacă golf (?!). Ştie şi Disc Golf.





Capul plecat sabia nu-l găseşte acasă

LEGO STAR WARS III
THE CLONE WARS

Când am jucat LEGO Indiana Jones 2, puteam să jur că Traveller's Tales dă semne de oboseală şi am început să mă îndoiesc de viitorul seriei care a început atât de bine. Însă anul 2010 ne-a adus un LEGO Harry Potter care a demonstrat că Forţa încă e puternică în Traveller's Tales, chiar dacă acum sunt la al optulea joc din seria LEGO (al nouălea, LEGO Pirates of the Carribean, e pe drum şi cred că va ateriza în redacţie luna viitoare). Aşadar, am aşteptat LEGO Star Wars III: The Clone Wars cu sufletul la gură, ferm convins că Indy 2 a fost doar un mic accident nefericit.

Având în vedere că sunt şi eu la al şaselea review LEGO Blockbuster, nu voi insista asupra elementelor comune, care au rămas la fel de apetisante ca la început. Cutscene-urile amuzante (chiar dacă nimic nu va egala momentul "Luke, I am your father" din LEGO Star Wars 2, parcă The Clone Wars m-a făcut să râd mai des şi mai puternic), puzzle-urile inteligente, goana după studs, plăcerea de a „demonta" decorurile bucată cu bucată, febra explorării, toate acestea se regăsesc şi în al treilea titlu LEGO Star Wars şi sunt la fel de apetisante ca în prima zi. În plus, vă puteţi bucura de joc chiar dacă nu suportaţi serialul de animaţie care i-a dat nume. Eu am lăsat baltă serialul după primele două episoade, dar jocul m-a prins din primele minute şi n-am reuşit să mă despart de el până nu l-am terminat.

Hub-ul central, o navă a Republicii de unde veţi selecta misiunile, este imens (cel mai mare de până acum) şi plin de surprize. E cam golaş la început, dar pe măsură ce înaintaţi în storyline, va fi populat de personajele cumpărate sau „descuiate" în single player, pe care le veţi folosi din plin pentru a explora fiecare colţişor în căutarea cărămizilor roşii. Cărămizile roşii (care, după cum ştiţi din titlurile precedente, vă oferă diverse bonusuri şi abilităţi, de la dublarea scorului până la invulnerabilitate) sunt ascunse prin toate colţişoarele navei şi vă oferă un motiv în plus să colecţionaţi în single (sau co-op) cât mai multe cărămizi galbene (care vă dau acces la noi zone din hub). Nu veţi descoperi niciodată la primul playthrough toate secretele ascunse într-o misiune (unele zone nu pot fi accesate decât cu anumite personaje pe care le veţi primi mai încolo sau le veţi cumpăra din hub cu preţioasele „studs"), deci căpătaţi un motiv în plus să reluaţi jocul. Mai ales dacă ţineţi morţiş să-l terminaţi cu un rating de 100%. Eu am terminat campania single în vreo 9 ore şi cred că am descoperit doar 30-35% din bunătăţurile ascunse de producători printre cărămizile de plastic virtual.

Până acum, pare jocul standard LEGO Star Wars, dar staţi liniştiţi, avem şi inovaţie în LEGO Star Wars III. Bătălii la scară largă (chiar în prima misiune veţi fi părtaşi la încăierarea epică din arenele Petranaki), un mod multiplayer versus şi câteva misiuni în care veţi juca un mini-RTS drăguţ de tot sunt câteva dintre elementele introduse de Traveller's Tales pentru a menţine franciza proaspătă şi interesul treaz. Şi au reuşit să ne ofere cel mai bun joc LEGO de până acum. Bine, contractul cu LEGO expiră în 2016, deci mai au la dispoziţie cinci ani să strice franciza, dar eu sunt optimist şi de-abia aştept LEGO Pirates of the Caribbean. Ahoe! ■

cioLAN



Pe aici nu se trece!

VERDICT LEVEL

+
- modul RTS
- umorul
- modul cooperativ
- modul versus

−
- camera

PE SCURT:
LEGO LASER, frate!

9

Gen Action **Producător** Traveller Tales **Distribuitor** LucasArts
Ofertant Best Games **ON-LINE** lucasarts.com/games/legostarwarsiii
CERINTE MINIME: **Procesor** Pentium IV 2 GHz sau echivalent **Memorie** 1 GB RAM **Accelerare 3D** 256 MB VRAM, Pixel Shader 3.0

ALTERNATIVA LEGO HARRY POTTER
Te-ai săturat de Forţă? Magia te aşteaptă.

HOSPICE CASA SPERANTEI
IN SPRIJINUL INGRIJIRII PALIATIVE

Caritatea e la **un click distanţă.**

REDIRECŢIONEAZĂ 2%

www.hospice.ro

SPACECHEM



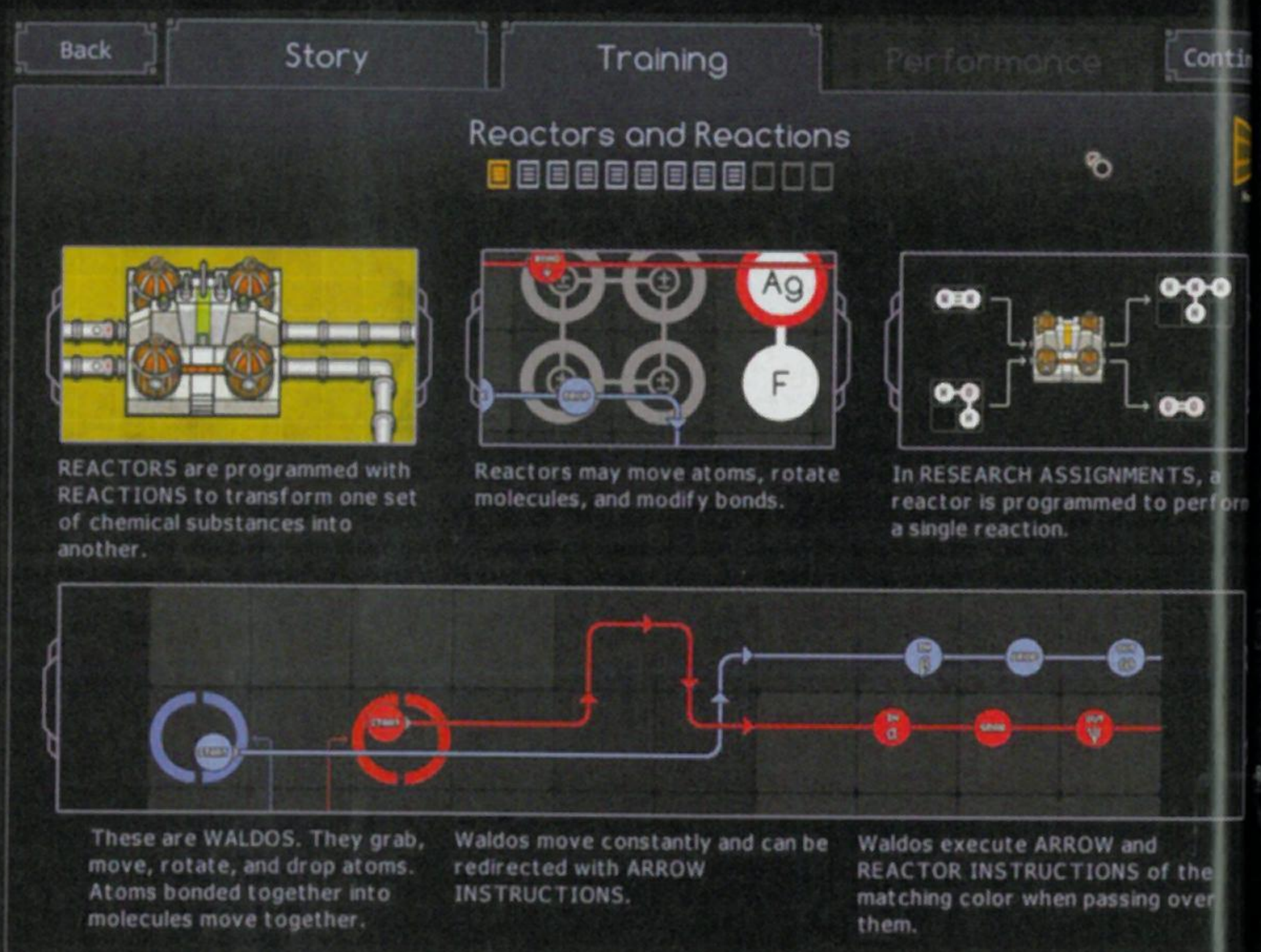
Chimist, caut planetă nouă

M-a luat dracu', uitați-vă la poze și imaginați-vă că trebuie să explicați ce se întâmplă în acest joc. Apoi, uitați-vă la notă și încercați să dați o aură de demențial peste explicații. Fu… Kung Fu. Trebuie să subliniez de la început că sunt un geek, în sensul că-mi plac mai mult decât majorității tehnologia, IT-ul, filmele, SF-ul, fotografia, arta, fizica, mecanica, chimia, biologia și așa mai departe. Iar titlul aici de față îmbină foarte obsesiv câteva din științele de mai sus. De fapt, am auzit de el de la un prieten: „Ai văzut că a ieșit un joc așa cum îți doreai? În care poți să creezi și să modifici molecule?". „Nu te cred!"

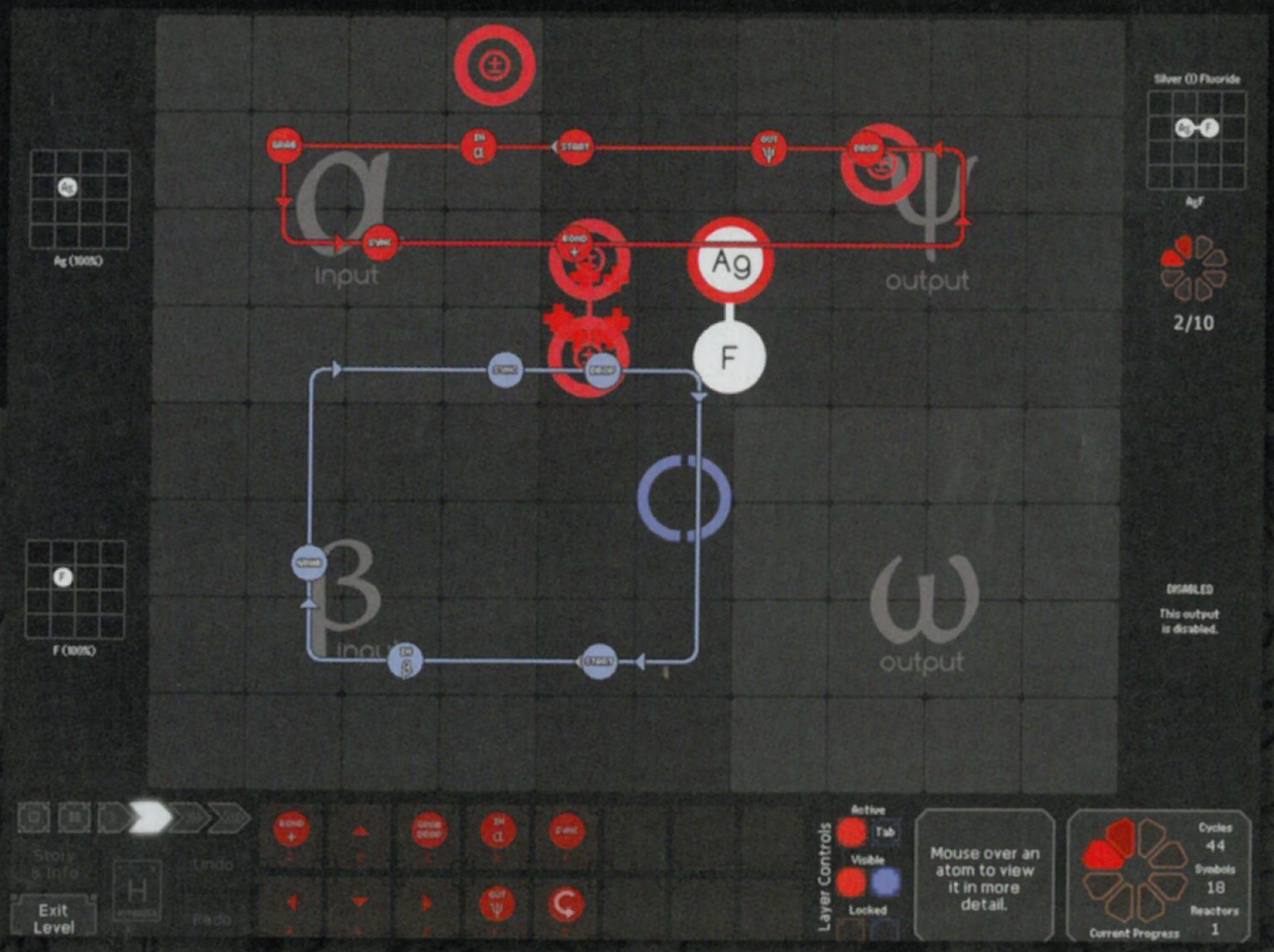
Așa am devenit noul angajat al SpaceChem, o companie care a revoluționat lumea chimiei cu reactoarele ei în care poți provoca reacții controlate. Inginer chimist al anului 2800+ în drum spre Sernimir II, planeta pe care voi face instructajul. Un reactor normal vine cu două telemanipulatoare care se vor plimba independent unul de celălalt pe traseele date (de tine). Trasee pe care vor activa și executa anumite funcții (date tot de tine). Cel mai simplu traseu imaginabil este cel în care transporți o moleculă prin generator, din zona de intrare, în zona de ieșire. O translație fără niciun efect asupra structurii moleculei (prostească din punctul de vedere al reactorului), dar care explică foarte bine baza a ceea ce trebuie să facă un chimist spațial. Astfel, undeva la începutul traseului, trebuie aruncată comanda care lasă o moleculă să intre în reactor, urmată de o prindere (grab), plasată exact deasupra locului în care molecula își face apariția (loc cunoscut dinainte, generatorul nu este un loc al reflexelor, de fapt, după ce pornești reactorul, nu poți decât privi și reveni pentru a mai schimba una-alta dacă observi că ceva nu merge). Odată prinsă, molecula este cărată de manipulator până când întâlnește o nouă comandă. În acest exemplu, până la zona de output/ieșire a reactorului, unde funcția „eliberează" (drop) își va intra în drepturi. Cum ciocnirea moleculelor între ele produce erori, imediat după ce molecula a fost eliberată, pe traseu ar trebui amplasată funcția care cere reactorului să dea afară molecula rezultată (în cazul nostru, prostesc, mă repet, aceeași). La sfârșit, pentru că ne aflăm într-un reactor (și nu într-un sistem deschis), ar fi bine să închidem circuitul (traseul) pentru a crea un infinit de molecule dorite.

Asteroid, ofer reactor stricat

De aici totul explodează. Vă puteți imagina și singuri cam ce va trebui să „desenați" dacă, să zicem, vi se dă un imput diferențiat pe zone (reactoarele normale au

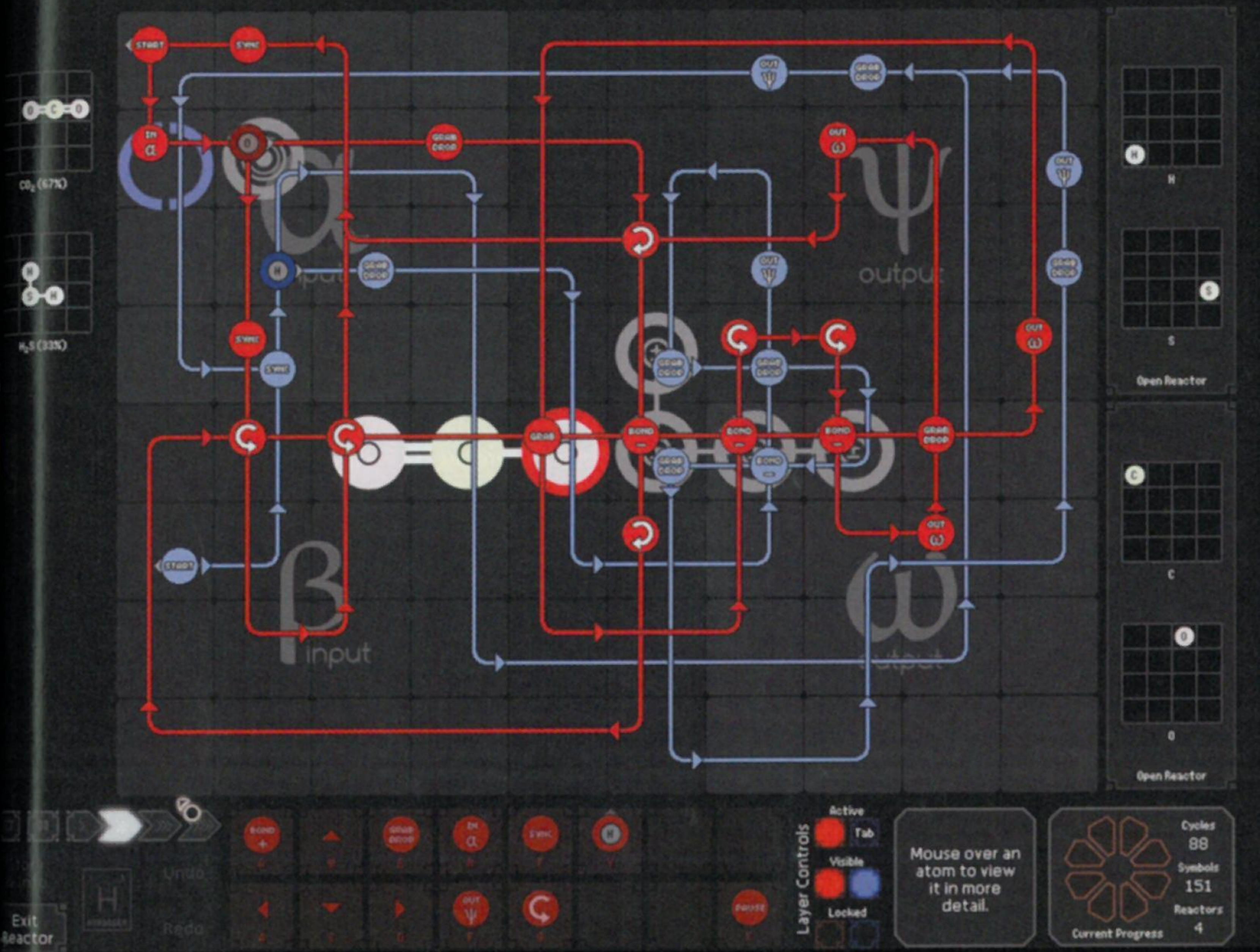


două zone de imput (α - alfa și β - beta), precum și două zone de output (ψ – psi, respectiv ω – omega), atomi de oxigen și hidrogen și vi se cere să creați o moleculă cât se poate de simplă, apa. Molecula de apă, H_2O adică, are în componența ei doi atomi de hidrogen legați de un atom de oxigen (de genul H-O-H). După ce veți trece de planeta trei, la o cerere de acest gen vă va umfla râsul și cred că veți fi în stare să creați traseele și în gând. Dacă cererea ar fi pusă însă undeva la începutul jocului, s-ar putea să vă dea cu virgulă. Inițial, probabil veți încerca să folosiți ambele manipulatoare (perfect posibil și așa) și funcțiile de sincronizare (niște stopperi care pot cere manipulatoarelor să se aștepte între ele), cu câteva drop-uri și preluări pentru a alipi (o funcție care unește doi atomi/radicali) un H de O și mai apoi de încă un H. Varianta mai simplă ar fi să folosiți un singur manipulator care să ceară pe traseu imput și din zona 2, să alipească în trecere atomul de H, să rotească radicalul rezultat și să intersecteze din nou locul de alipire pentru a forma molecula de apă. Drumul spre output și închiderea circuitului par o bagatelă în acest moment.



Niciodată, până acum, nu am simțit că devin mai inteligent în mijlocul unui joc. O simplă moleculă de fluorură de argint. Frumos!

Imaginați-vă acum un traseu pentru O_2 (adică O=O, nu O-O, cum am crede la prima vedere) cu un singur imput de oxigen. Dar crearea moleculei de amoniac, adică NH_3 (trei atomi de hidrogen legați simplu de un atom de azot). Dar dacă vi se oferă oxigen (O=O) și hidrogen (H-H) și vi se cere să creați apă oxigenată (H-O-O-H)? O durere plăcută de cap parcă vă apucă, nu? Dar dacă unul dintre imput-uri introduce doi atomi/radicali/molecule diferite cu variație 34%-66%?



Aici m-am încăpățânat să descompun moleculele de dioxid de carbon și hidrogen sulfurat în părțile lor componente, cu ajutorul unui singur reactor. Mi-a luat peste 6 ore pentru a ajunge la o concluzie. Satisfacția, drumul, cunoștințele acumulate au făcut însă să merite fiecare minut.

Satelit, schimb rezervor cu pompă oceanică

Bineînțeles că o variație pe aceeași temă ar deveni repede plictisitoare, dar jocul nu se termină aici. Destul de repede ajungi să te afirmi ca inginer de creație (asta dacă te duce mintea și/sau ai răbdare să treci de primele niveluri - jocul e nemilos) și îți sunt date pe mână mai multe reactoare. Inițial, ajungi pe o planetă săracă, pe care reactoarele sunt stricate (nu pot decât îmbina sau dezbina atomi/molecule) și trebuie să te ajuți de ele cum poți. Afli astfel că atomii/moleculele care intră în reactoare nu vin de nicăieri, ele vin pe țevi de la hidrocentrale, pompe, filtre și tot felul de alte nebunii. Țelul este umplerea unor containere (cu cerințe fixe) cu ajutorul unui anumit număr de reactoare și în cât mai scurt timp (deși, dacă nu vrei să te compari cu alții, timpul nu contează). Așa ajunge jocul să-ți ceară să transformi dioxidul de carbon (O=C=O) și hidrogenul sulfurat (H-S-H) în acid sulfuric (H_2SO_4 - care arată atât de complicat încât nici nu-l pot „scrie" aici). Titlul plusează, astfel, cu un nou tip de puzzle pentru că aranjarea reactoarelor și a țevilor de transport se va dovedi, de multe ori, complicată. Și câștigă admirația tuturor cu această viziune de ansamblu perfect funcțională. De sus, poți vedea cum moleculele sunt aruncate pe țevi de mașinăriile extractoare/producătoare, cum reactoarele (setate de tine) descompun și dau și ele mai departe, cum compun la loc, cum aruncă în reciclatoare și cum umplu cargouri/cisterne/containere. Un dans chimic vizual extraordinar care va însemna, când totul funcționează pentru cine a ajuns până aici, mult mai mult decât tot ce oferă un shooter, de exemplu.

Deși libertatea de exprimare și constrângerile la care te vei supune (rezolvarea din cât mai puține reactoare, fără pierderi etc.) sunt suficiente pentru a te ține acolo săptămâni întregi, producătorii nu s-au oprit aici (pe lângă câteva funcții speciale care-ți vor mări exponențial posibilitățile, ei au venit și cu porțiuni de tower defence). Astfel, se poate întâmpla ca un utilaj scăpat de sub control să pună în pericol baza. Pentru a-l opri, o idee ar fi umplerea peste limită a unor rezervoare cu gaz volatil. Aici vei pune în practică tot ce ai învățat pentru că trebuie să coordonezi producția efectivă a gazului, viteza de producție și așezarea în teren. Niveluri magnifice și grele.



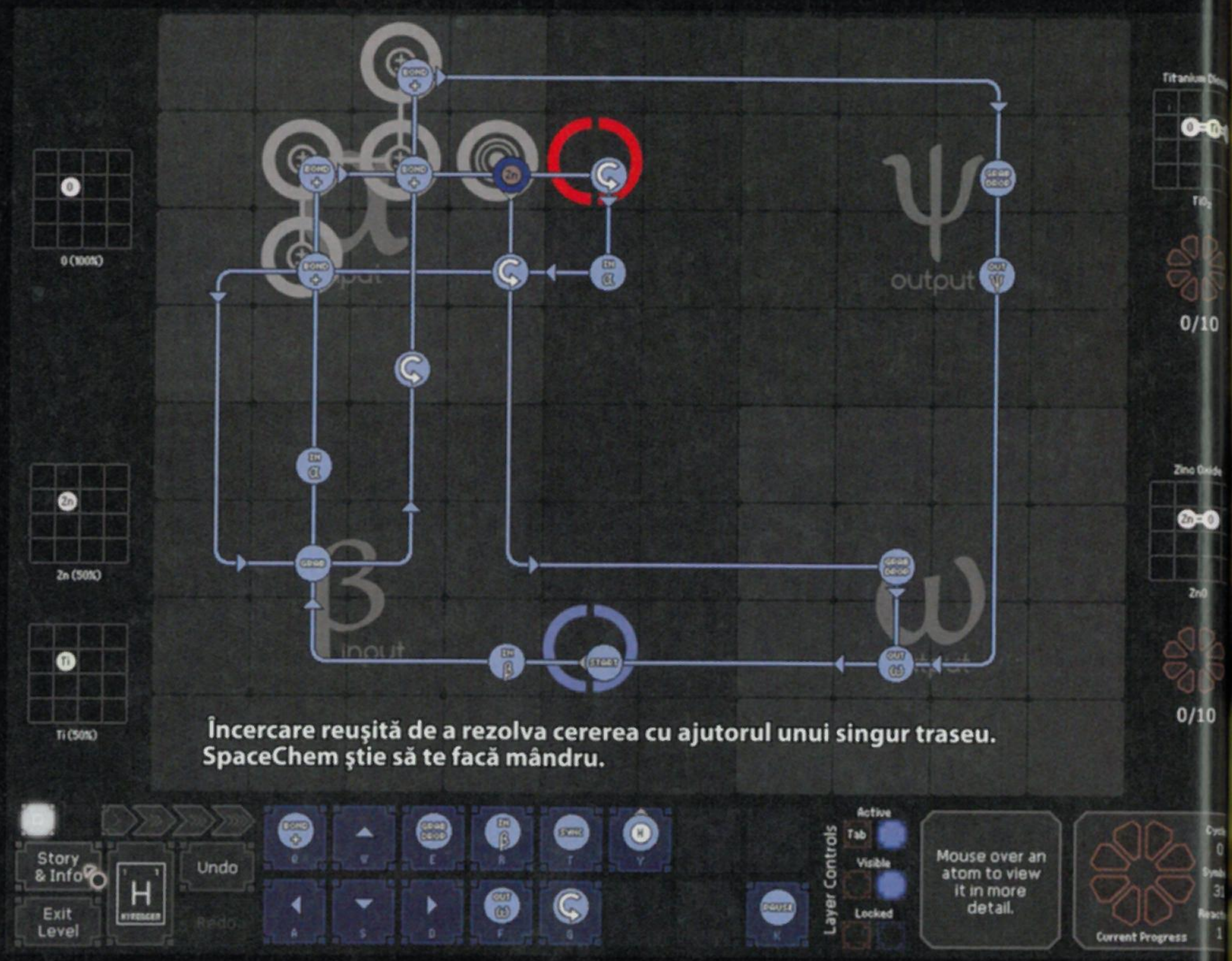
Am încercat rezolvarea acestei dileme cu doar 4 reactoare. A fost prea mult pentru mine.

Pierdut eroare. O declar nulă

Jocul are o singură bubă, elementul adventure, o componentă care nu ar trebui să existe după părerea mea în acest univers științific. Mai mereu, dificultatea sporește nenatural, din simplul motiv că nu îți este explicat clar ce poți face cu uneltele oferite. Pentru unii poate e un bonus să stai să experimentezi, dar pentru mine a fost mai mereu frustrant să văd că funcția/componenta „x" nu funcționează cum am crezut, dar mai ales, că nu știu să o folosesc. O enciclopedie ar fi fost perfectă, deși nu e rău nici așa. Dacă vă blocați și experimentarea nu pare că vă ajută, aruncați un ochi peste rândurile următoare, în care dau câteva sfaturi. Atenție însă, multe din propoziții pot fi și spoiler-e dacă sunteți de părere că și partea de „explorare" a jocului trebuie încercată/experimentată:

Citiți toate descrierile, traversați cu atenție toate tutorialele, dați clic dreapta pe toate componentele jocului și experimentați cu opțiunile găsite acolo. Locul de start, de exemplu, poate fi mutat oriunde și poate fi „forțat" să plece spre orice direcție. Funcția de grab/drop poate fi setată doar ca grab sau doar ca drop etc. Jocul are funcții infinite (perfecte) de undo și redo, folosiți-le cu încredere, puteți de asemenea selecta tot sau pe porțiuni/culori, muta sau șterge toată selecția, ascunde sau bloca o culoare. Traseele (roșu-albastru) sunt total independente unul de celălalt. Traseul roșu (de obicei amplasat în partea superioară) poate cere atomi/molecule și din partea inferioară a reactorului fără probleme, funcția out funcționează și ea oriunde, la fel și invers, în cazul traseului albastru. Verificați cu atenție capacitățile reactoarelor. Unele au imput/output-uri stricate, altele nu pot face legături etc. Traseele și țevile de transport se pot intersecta. Apăsați butonul Story & Info pentru a reciti instrucțiunile. Toate nivelurile pot fi rejucate. Moleculele nu trebuie să aibă aceeași formă pentru a fi acceptate ca output (de exemplu, H-O-H nu trebuie să aibă neapărat forma unui băț, poate fi la fel de bine și un L), scoaterea din reactor nu trebuie făcută exact în locul indicat și așa mai departe spre un joc extraordinar. Probabil cel mai bun indie al anului pentru iubitorii genului. ■

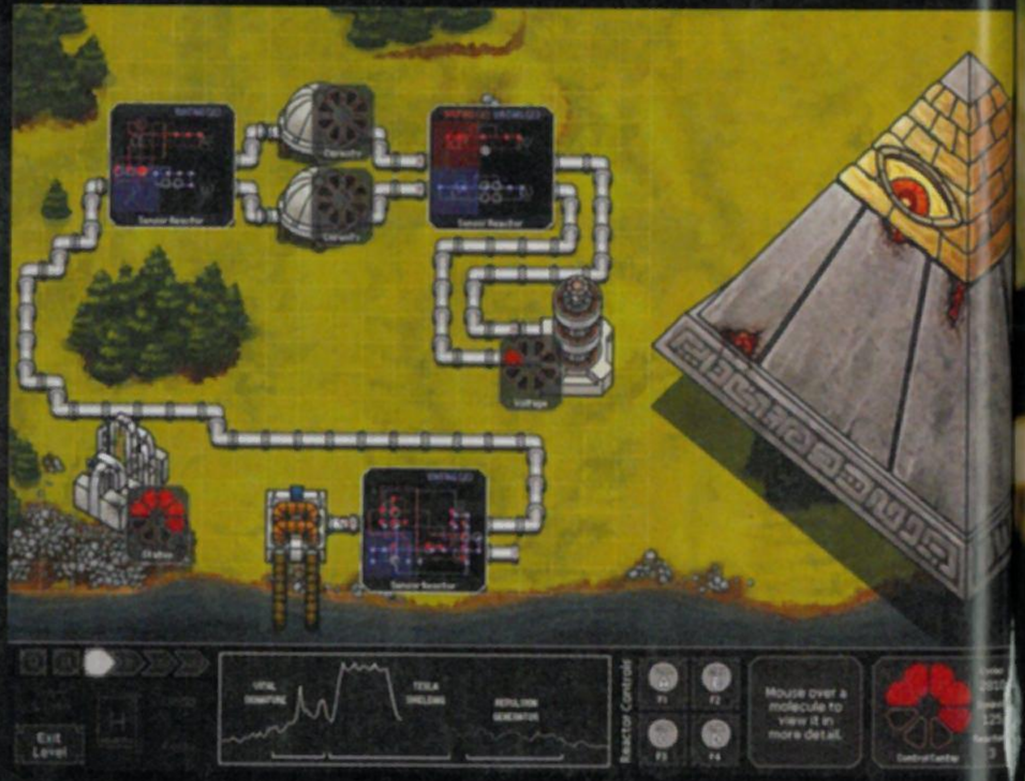
ncv



Încercare reușită de a rezolva cererea cu ajutorul unui singur traseu. SpaceChem știe să te facă mândru.



La jumătatea poveștii deja investisem peste 40 de ore de joacă și nu mă săturasem. 15 dolarei după care nu o să-mi pară rău niciodată.



VERDICT LEVEL

+
- puzzle-uri inteligente
- dificultatea (când știi ce ai de făcut)
- dă dependență

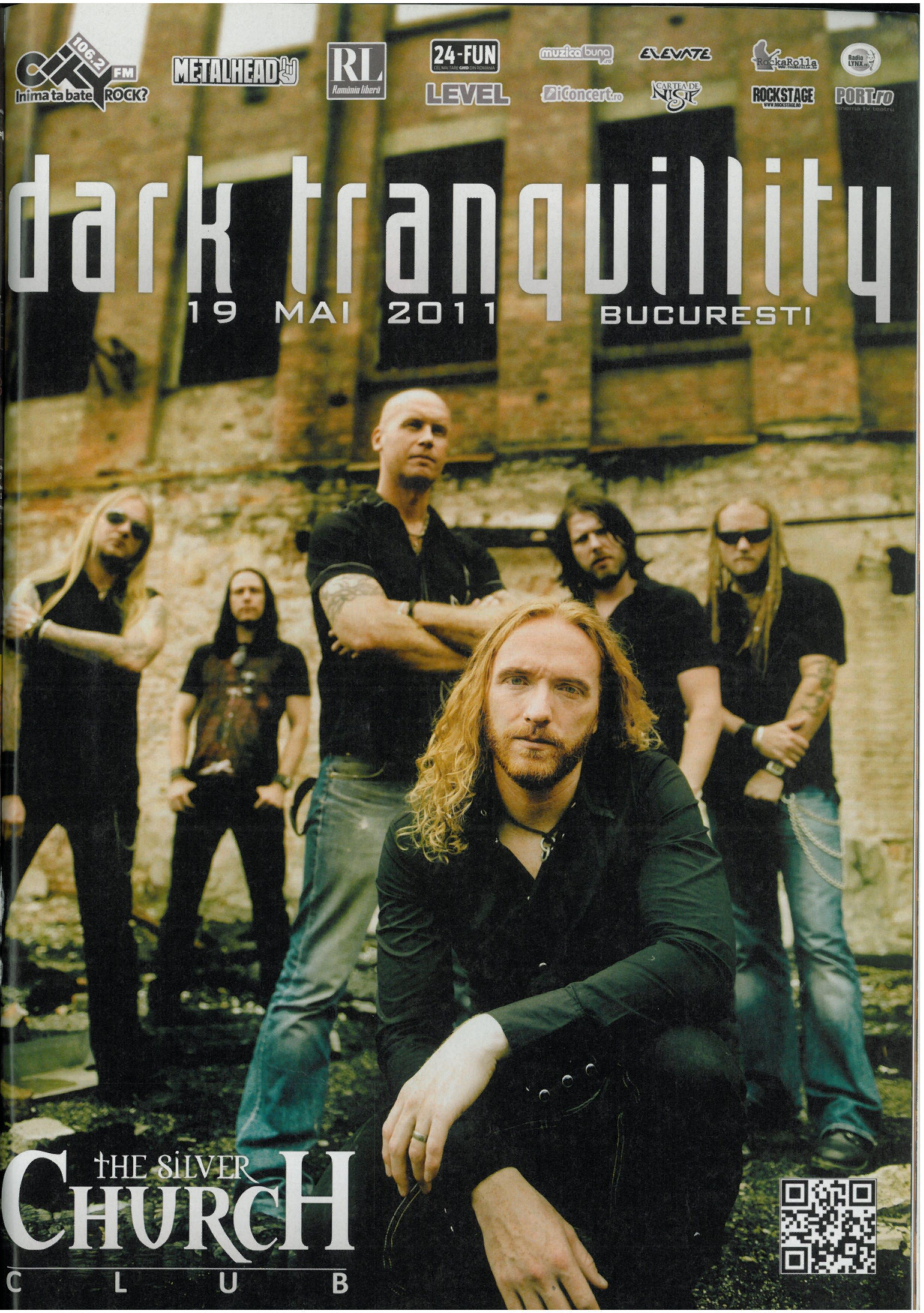
–
- câteodată trebuie să ghicești cum să folosești uneltele puse la dispoziție
- simți că ești prea prost când nimic nu merge

PE SCURT:
Un puzzle diferit de tot ce am încercat până acum. Dificultate sporită, satisfacții pe măsură, brainstorming. Merge în fereastră și te așteaptă oricât, de fapt un traseu poate fi construit și peste zile.

9

Gen Puzzle **Producător** Zachtronics Industries **Distribuitor** Zachtronics Industries
Ofertant store.steampowered.com **ON-LINE** spacechemthegame.com
CERINTE MINIME: **Procesor** Intel Pentium 4 @ 2.0 GHz / AMD Athlon XP 2000+ **Memorie** 1 GB **Placă video**: 64 MB

ALTERNATIVA LEMMINGS REVOLUTION
Într-un mod ciudat, în câteva situații, SpaceChem mi-a adus aminte de Lemmings. Poate sincronizatoarele (stopper-ele), poate modul liniar de a gândi puzzle-urile. Nu îmi dau seama clar. Oricum, titlul de față nu seamănă cu nimic altceva.





The Sims Medieval

Evul 12+

Întotdeauna mi-am dorit să joc un simulator de trai medieval. Primul Sims m-a adus mai aproape de îndeplinirea visului şi mi-a oferit un simulator de trai. Modern, deci l-am ocolit până acum doi ani, când am hotărât să devin un om mai bun, să renunţ la prejudecăţi şi ipocrizie (ca în reclama cu Tinerama, minus cheile zornăitoare). Rasist nu sunt, mănânc tot ce mi se pune în farfurie, sunt dolofan, port ochelari, pe vremuri învăţam de rupeam… am rămas doar cu ceva mărunţişuri la care nu vreau să renunţ, cu o alergie la Apple şi The Sims. Cum n-am avut bani de iPhone (să devin un om bun ŞI trendy în acelaşi timp), am dat dublu clic pe iconiţa cu The Sims 3. Am văzut că e bun şi, după câteva zile, am zis „E bun!". N-am făcut-o pentru a fi răsplătit. Satisfacţia spirituală pe care doar un concert nocturn în cimitir şi aplauzele stafiilor ţi-o pot oferi mi-a fost îndeajuns. Dar am primit un bonus sub forma lui The Sims Medieval.

Medieval şi neliniştit

Care bonus nu e exact ce m-am aşteptat. În loc să fie un The Sims plasat într-un decor medieval (fără Ciumă, Inchiziţie şi Ruguri, care ar fi adăugat fiecare câte doi ani bătuţi pe muchie la limita de vârstă şi jocul n-ar fi văzut lumina zilei veci pururea), The Sims Medieval a deviat de la formula clasică şi ne aruncă într-un mediu controlat, unde un tătucă binevoitor şi invizibil ne va ghida paşii întru propăşirea păcii medievale şi înflorirea regatului multilateral dezvoltat. Să vă explic. La început a fost Castelul. Şi Avokalips Pashunoiu, tată stăpânitor peste un regat golaş pe care tu, jucătorul, va trebui să îl decorezi cu clădiri, meserii şi meseriaşi. Cum? Rezolvând quest-uri.

Quest-ul, celula de bază a lui The Sims Medieval, este un scurt episod din viaţa medievală romanţată care ţi se derulează în faţa ochilor până termini de descărcat Portal 2-ul. Cu obiective bine stabilite, căci sandbox-ul medieval e plin de capcane şi ai nevoie de mânuţa tătucului de mai sus care să te ghideze. În teorie, e un lucru bun. În practică, nici să nu-ţi treacă prin gând că poţi aborda un quest după cum te taie capul. Trebuie să urmezi o secvenţă prestabilită de obiective minore. Culege lipitori. Clic pe balta verde cu lipitori. Întreabă-l pe rege de sănătate. Clic pe rege, Ask about Health. Gândeşte-te la viitorul tău! Clic pe ţiganca cu glob de cristal, Palm Reading, Tell Joke, Woo, Serenade, Hold Hand, Kiss, Kiss, Kiss, HAI ÎN CORT, FEMEIE! Şi tot aşa, până la obiectivul final, când eroul alături de care ai atacat quest-ul primeşte experienţă, iar tu primeşti achievement-uri şi RP (Realm Points). Cu realm Points „descui" noi clădiri şi noi eroi, alături de care vei recolta în alte quest-uri experienţă pentru ei şi RP pentru tine. Bineînţeles, poţi devia de la sarcinile împărţite cu dărnicie de Tătuca, în încercarea de a sfida regulile şi de a te bucura de un Sims medieval, dar aşa nu vei progresa. Şi oricum n-ai foarte multe de făcut încât să merite să renunţi la PROGRES!

Într-un final, treaba ta se rezumă la a te asigura că sim-ul este focusat (sătul, odihnit, bucuros... le ştiţi din The Sims) şi poate îndeplini sarcinile (cum ar fi de exemplu Doctorul, care nu reuşeşte întotdeauna să amestece hapurile fără de care nu poţi trece la următorul obiectiv) date de designer. Cam plictisitor.

Totuşi, n-aş vrea să fiu prea dur cu el, căci acum sunt un om mai bun, iar stimabilul The Sims Medieval m-a ţinut ocupat mai mult decât a fost nevoie. Şi, dar să nu mai spuneţi la nimeni, am simţit un oarecare ataşament faţă de eroii pe care i-am creat pe parcursul aventurii. Şi faţă de supuşi, când jucam cu Măria Sa Pashunoiu. Unele quest-uri sunt amuzante şi destul de interesante atunci când eşti în criză de idei pentru pierdut timpul. În plus, jocul are potenţial. Iar dacă nu aş cunoaşte obiceiul Industriei (se pare că n-am scăpat de TOATE prejudecăţile), mai că aş îndrăzni să sper că potenţialul va fi exploatat. Şapte juma şi ne vedem la următorul expansion!

■ **cioLAN**


Un quest


Ţintă, predă-te!


E medicină, nu tortură

VERDICT LEVEL

+
- tentaculul albastru
- unele quest-uri

−
- plictisitor
- prea controlat

PE SCURT:
Nu e Sims-ul Medieval pe care mi-l închipuiam eu, dar e bunicel la plictiseală. Aşteptaţi o reducere.

7.5

Gen Life Sim **Producător** The Sims Studio **Distribuitor** EA
Ofertant GameShop.ro **ON-LINE** thesimsmedieval.com
CERINTE MINIME: **Procesor** Pentium IV 2 GHz sau echivalent **Memorie** 2 GB RAM **Accelerare 3D** 256 MB VRAM Pixel Shader 2.0

ALTERNATIVA THE SIMS 3
Dacă vreţi libertate, rămâneţi la The Sims 3. Dacă vă plac telenovelele medievale, schimbaţi pe Canalul Medieval.



Zeit²

Derulare în Spaţiu

(traducerea, Irina Nistor)

Nu ştiu foarte multă germană, dar din câte îmi amintesc eu, Zeit înseamnă timp (Halt! Hammerzeit!). Să nu înţelegeţi că acesta ar fi al doilea joc din seria Zeit, ci că e timp la pătrat. Pentru că... e... cu călătorie în timp şi... Nu ştiu fizică.

Zeitgeist 2

Sau, mă rog. Pe alocuri. Primul lucru pe care-l observi la Zeit e că este... cum să spun? Abstract. Da, în teorie, şi pe coperta jocului e o navă spaţială şi jocul arată exact ca un arcade side scroller clasic cu nave şi pac-pac. Stilul artistic al jocului, însă, poate indica ori o navă călătorind prin spaţiu, o fantomă împuşcând cu ectoplasmă alte fantome sau un submarin miniatural omorând viruşi prin sistemul circulator al cuiva. Nimic nu e foarte bine definit. Acesta, însă, nu e neapărat un lucru rău. Nu pot să explic de ce, dar funcţionează.

Desigur, pentru atâta lucru poţi intra să te joci orice joculeţ în flash gratis pe internet în loc să dai 10 euro pe Steam. Aşa că Zeit se laudă cu „un sistem inovator de călătorie în timp". În primul rând, Zeit are doar un tip de muniţie: punctele de viaţă. Viaţa jucătorului scade cu fiecare glonţ tras, cu fiecare coliziune şi cu fiecare inamic care reuşeşte să treacă prin stânga ecranului şi creşte cu fiecare inamic distrus.

Problema e că de multe ori valurile de nave vin pe mai multe fronturi şi e imposibil să le distrugi pe toate... fără a încălca legile fizicii. Călătoria în timp funcţionează în felul următor: pe măsură ce avansezi prin nivel, acumulezi secunde (o zecime de rewind per secundă reală); în momentul în care dai timpul înapoi, se creează o „umbră" a ta care repetă toate acţiunile pe care le-ai făcut, aşa că în timp ce umbra ta omoară din nou inamicii din partea de sus a ecranului (şi primeşte puncte pentru asta), tu poţi să te ocupi de cei de jos. Mai există două bonusuri asociate cu călătoria în timp. Unul care cere să fii în acelaşi loc în care erai în momentul în care ai început rewind-ul (Perfect Time Travel) şi altul care lansează o undă de şoc în momentul în care îţi omori propria umbră, omorând tot ce e pe ecran.

Deci. Sistemul „nemaivăzut în altă parte" se bazează pe premisa unei alte versiuni întunecate a protagonistului care repetă acţiunile acestuia şi îl ajută să ajungă la destinaţie. Mie-mi sună similar cu Prince of Persia: Warrior Within. Am menţionat că distribuitorul jocului e UbiSoft?

Sieg Zeit

Cam asta ar fi de zis... nu e un joc din cale afară de complex. Mai sunt power-ups de care nu am menţionat, dar sunt doar de două tipuri: viaţă şi secunde.

Modurile de joc sunt multe la număr, dar nu au diferenţe foarte mari. Există o campanie, un mod arcade, unul de survival, unul cronometrat şi aşa mai departe.

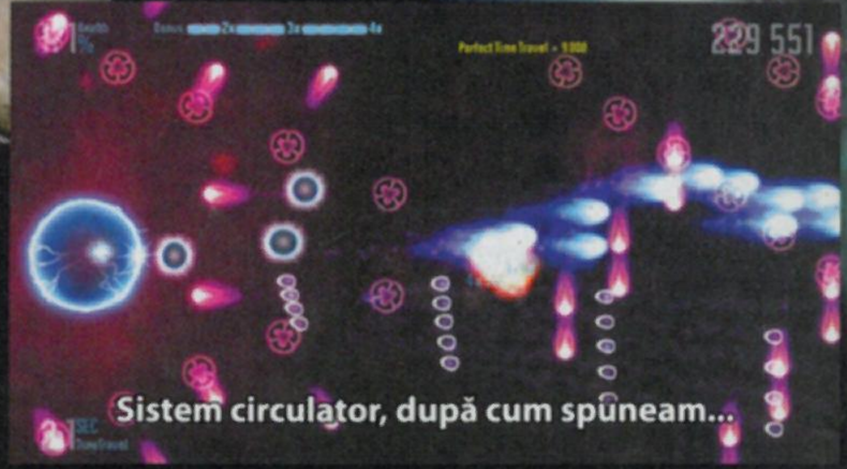
Şi ca o chestie în plus... mi se pare că jocurile din ziua de azi au cerinţe enorme de sistem indiferent cum arată. Dar, cu toate acestea, stilul grafic e atrăgător, muzica e antrenantă, controlul e simplu şi nu e un mod rău de a petrece 10 minute de relaxare între 20 de ore de Dragon Age 2, dar nu ştiu dacă merită 10 euro.

Cred că s-ar putea să cheltuiesc prea mulţi bani...

■ **Paul Policarp**



Aici se pune că e în spaţiu


Sistem circulator, după cum spuneam...


Ăăăăăă... Matrix?



Aici sunt fantome. În timp.

VERDICT LEVEL

+
- grafica,
- gameplay-ul simplu şi antrenant
- muzica

−
- posibil să devină repetitiv, prea uşor să dai „quit game"

PE SCURT:
Zeit e o metodă foarte eficientă de a omori timp dacă aveţi 10 euro sau 800 de Microsoft Points de aruncat în direcţia lui.

8

Gen Platform/Arcade **Producător** Brightside Games **Distribuitor** UbiSoft
Ofertant store.steampowered.com **ON-LINE** brightside-games.com
CERINTE MINIME:
Procesor Intel/AMD 2.0 GHz **Memorie** 2 GB **Accelerare 3D** 256 MB

ALTERNATIVA JETS 'N' GUNS
E foarte greu să găseşti o alternativă valabilă pentru un Shoot'em up pentru PC - pe xBox360 rezolvarea e simplă Ikaruga rămâne rege (chiar dacă este "doar" o portare îmbunătăţită de pe GameCube). Jets 'N' Guns nu vine cu derulator în dotare dar îşi spală păcatele cu nivele (chiar şi poveste) mult mai interesante şi arme variate.

FIGHT★NIGHT CHAMPION



Pupă salteaua!

Boxul nu este un joc care se bucură de popularitate în rândul producătorilor de jocuri. Nu mulți sunt cei care se aruncă în vârtejul acestui tip de joc, mai ales dacă nu au și un pic de experiență. Singurii mai curajoși sunt cei de la Electronic Arts, dar este posibil ca ei să o facă și din ambiție, deoarece sunt cea mai mare companie producătoare de simulatoare sportive și ar fi păcat să nu se ocupe și de acest sport de domni jucat de animale. Fight Night Champion este cel de-al cincilea joc al unei serii glorioase de jocuri cu și despre box. Acest Fight Night Round 5 sau Fight Night Champion, cum a fost botezat cu puțin înainte de lansare, este cel mai bun joc al seriei, chiar dacă nu este la fel de revoluționar ca cel de anul trecut.

Dacă mai țineți minte, FNR4 a fost jocul care a schimbat fața jocurilor cu bumbăceală. S-a renunțat la sistemul clasic de măciuceală cu butoane și s-a trecut la sistemul de păruială cu stick-ul analog. Mișcări complicate din stick făceau personajul controlat de jucător să dea și cu stânga și cu dreapta, și la corp și la față, și lovituri date orbește și lovituri controlate. Dar ca orice sistem introdus pentru prima dată, avea și probleme. S-a încercat prea mult din prima și devenise foarte complicat. Foarte des nu ieșea combinația dorită și, în loc să lovești cu un upercut într-un moment în care o asemenea lovitură ar fi fost decisivă, dădeai cu orice altceva care lovea garda adversarului sau dădeai complet pe lângă. Ca să nu vorbesc despre timpul necesar pentru a le învăța pe toate, curba de învățare fiind incredibil de lungă. Un jucător de ocazie nu ar fi putut niciodată să joace jocul măcar la jumătate din potențialul său.

Buturuga mică...

... face jocul mai bun. Luând în calcul problema pusă de modul complicat în care se controlau și aplicau loviturile în FNR4, cei de la EA au lucrat la gameplay și au făcut totul mai ușor. Să nu înțelegeți greșit. Nu au simplificat jocul, ci au făcut în așa fel încât, păstrând multitudinea de lovituri, ele să fie mai ușor de aplicat. De data aceasta nu mai trebuie să sucești în cinci feluri stick-ul analog pentru o singură lovitură, ci o simplă mișcare într-o direcție va da un tip de pumn. Aplicând modifier-e prin shoulder buttons, acea lovitură se poate transforma în cu totul altceva, dar acum totul este mult mai logic. Știi în orice moment ce și cum dai, fără a mai greși doar pentru că o faci în grabă, într-o fracțiune de secundă. Iar despre asta e boxul. Lovitura potrivită în microsecunda potrivită. Iar într-o microsecundă este foarte greu să faci mișcările potrivite cu care am fost puși față în față la lansarea lui FNR4. Despre asta este vorba în Fight Night Champion, despre mici tweak-uri în controlul jucătorului, oferindu-ne un gameplay cu mult îmbunătățit și mult mai ușor de folosit.

Pe lângă acest mod de control îmbunătățit, EA a lucrat și la atmosfera jocului, căci asta era ceea ce-i lipsea predecesorului. Un morcov care să fie permanent în fața noastră. Și iată că au introdus o poveste ce face jocul mai ușor de digerat. Nu ne mai batem cu un nimeni care încearcă să-și facă un nume. Acest nimeni primește un nume, o față și o viață. Un pușcăriaș negru se luptă în pârnaie pentru supraviețuire. Se luptă în ring și câștigă, se luptă în afara ringului și și-o ia de la naziști fasciști albi și tatuați. Bineînțeles, eroul jocului este nevinovat și a ajuns după gratii doar în urma mașinațiunilor unor polițiști corupți. Întreg jocul este un flashback și flashforward în timp, în care vedem cum Andre Bishop și-a făcut un nume în lumea boxului cu patru ani înainte de a intra la închisoare și cum supraviețuiește în lumea oribilă a penitenciarelor americane.

■ **Koniec**





VERDICT LEVEL

- un control mult mai la îndemâna tuturor
- grafică și sunet desăvârșite când ești în ring
- o poveste care însuflețește un pic bătaia sălbatică din ring
- mini jocurile de antrenament sunt FOARTE plictisitoare
- modul Career este în plus

PE SCURT:
Clar cel mai bun joc cu box al momentului. Mai ales că este și singurul. Deloc recomandat celor care vor să se lupte orbește, deoarece AI-ul este excelent și îți exploatează lipsa gărzii la maxim. Flash knockout-urile sunt cele mai de temut lovituri care apar chiar când domini clar meciul și te lași pe tânjală.

8

Gen Box Sim **Producător** Electronic Arts Canada **Distribuitor** EA
Ofertant GameShop.ro **ON-LINE** www.ea.com/fight-night

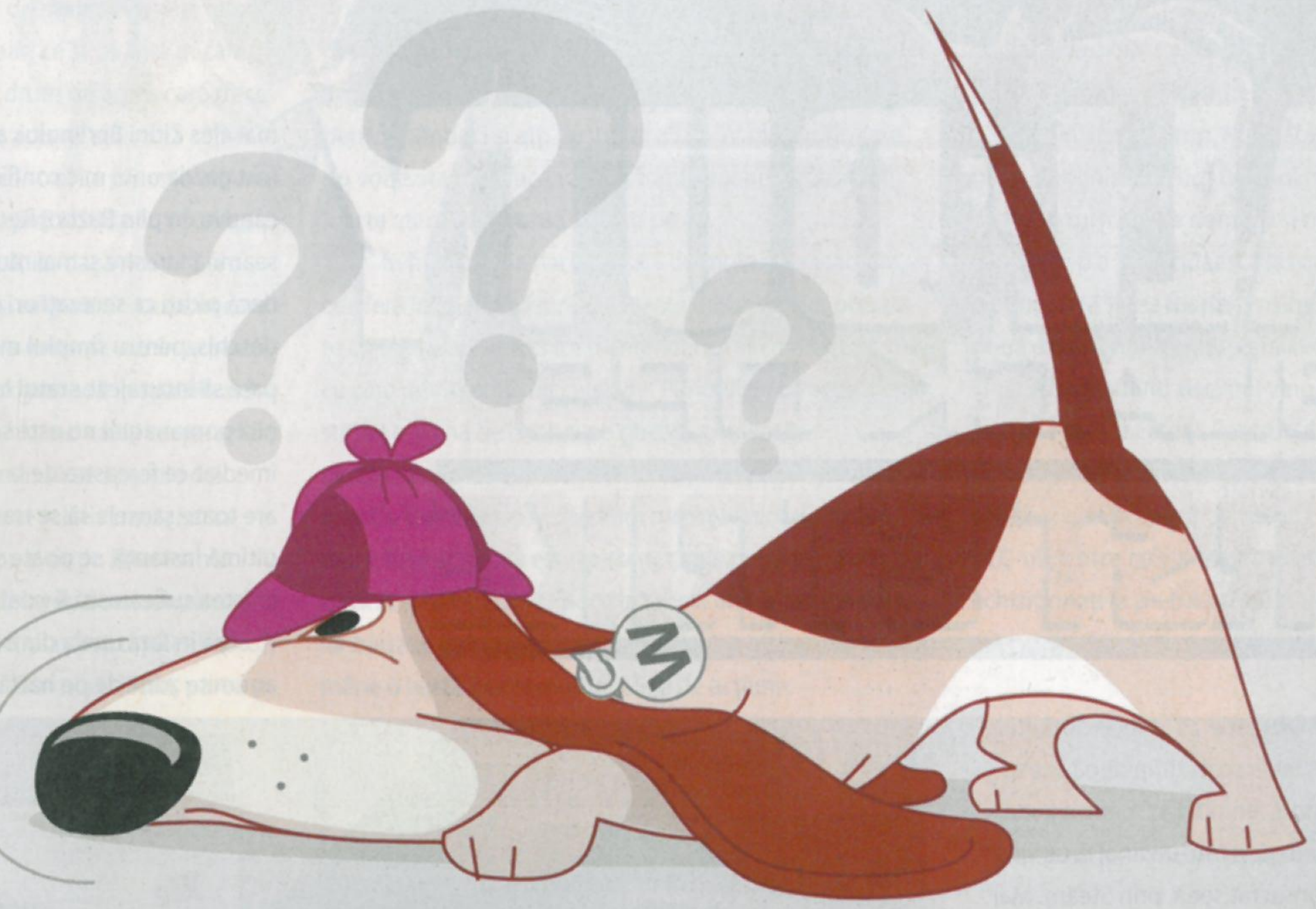
ALTERNATIVA
Din nefericire pentru noi, Fight Night Champion este singurul joc cu box pe care merită să pui mâna. Singurul care ar putea să se compare este predecesorul său, Fight Night Round 4, dar având în vedere că Champion este versiunea îmbunătățită și revizuită, nu are niciun rost să te apuci de el.

dealmania

Împreună cumpărăm mai ieftin!

Discounturi de până la 90%, numai pe Dealmania!

Pe Dealmania descoperi în fiecare zi un pont cu discounturi de până la 90%: restaurante, baruri, saloane de înfrumusețare, spa, shopping, evenimente, divertisment, hoteluri, servicii și multe alte oferte grozave. Dealmania promovează doar ponturi alese pe sprânceană de care poți profita instant împreună cu prietenii tăi.
Noi negociem cele mai bune discounturi, de până la 90%, pentru ca tu să poți profita de ele instant. Abonează-te acum la newsletterul Dealmania și din 15 aprilie vei avea acces la cele mai bune ponturi.



Din 15 aprilie intră pe www.dealmania.ro și descoperă ofertele zilei.

Dealmania.ro se lansează în următoarele orașe:
Alba Iulia, Arad, Baia-Mare, Bacău, Bistrița, Brăila, Brașov, București, Cluj, Constanța, Covasna, Craiova, Deva, Galați, Iași, Oradea, Ploiești, Pitești, Rm. Vâlcea, Sibiu, Suceava, Tg. Mureș și Timișoara

contact@dealmania.ro Telefon: 0268.328.567 Fax: 0268.318.567 Web: www.dealmania.ro

Pentru câteva hărți în plus



Call of Duty: Black Ops – First Strike

Lansat oficial pe 1 februarie 2011 în exclusivitate pentru Xbox 360, iar la scurt timp după aceea pentru PlayStation 3, primul DLC pentru jocul Call of Duty: Black Ops și-a găsit într-un final drumul și către platforma care a consacrat seria, prin Steam. Mai exact, pe 25 martie 2011. Astfel, pentru suma de 14 euro, First Strike pune pe tavă cinci hărți noi - una care ne îmbie cu o nouă experiență zombie și patru dedicate pac-pacului cu care ne-a obișnuit deja în zona online. Un preț cam piperat ar spune mulți, însă First Strike pare să fi generat deja suficient de mulți bani pentru a netezi calea unui al doilea DLC intitulat Escalation, asemănător din punctul de vedere al conținutului, la același preț și disponibil începând cu data de 3 mai 2011. Dar până una-alta...

Strike One!

Începem cu Berlin Wall, hartă care ne întâmpină cu o sumedenie de clădiri părăsite, străduțe și ziduri, dar mai ales Zidul Berlinului, așa cum ar fi arătat el dacă ar fi fost gazda unui mic conflict armat între ruși și americani, cândva, în plin Război Rece. Și cum clădiri multe înseamnă ferestre și mai multe, n-ar trebui să vă mirați dacă picați ca secerați ori de câte ori vă avântați în câmp deschis, pentru simplul motiv că harta, prin designul ei, pare să încurajeze statul la pomană. Pe de altă parte, nici pomanagiul nu este scutit de gloanțe, pentru că imediat ce fereastra de la care a tras este descoperită, are toate șansele să se transforme într-o țintă sigură. În ultimă instanță, se poate salva sărind prin geam, însă liniștea sufletească îi poate fi de scurtă durată dacă aterizează în fața uneia dintre turelele automate ce păzesc anumite zone de pe hartă. Turelele cu pricina dau de furcă mai ales începătorilor, care învață astfel pe propria piele că nu orice boschet este sigur, chiar dacă așa pare. Mai amuzant este că nu toată lumea învață suficient de repede lecția, spre deruta și frustrarea celor mai înceți la minte și trup, care n-o vor învăța niciodată. Prin urmare, joaca de-a v-ați ascunselea pe această hartă se poate dovedi extrem de distractivă, nu doar antrenantă.



Schimb de replici la Zidul Berlinului


Discovery - un peisaj dezolant



Când patru se ceartă, al cincilea scapă


Hopaaa, ghici cine are nevoie de un dentist!



Un meci disputat, dar nu pe gheață

Următoarea hartă din listă este Discovery, cu un spațiu mai deschis și mai puține locuri de campare. În schimb, avem zăpadă, poduri, clădiri cu mai multe etaje, încăperi și acoperișuri sparte, toate situate într-o bază de cercetare părăsită. Harta nu este mare, dar puținele locuri de campare oferă suficient de multe avantaje lunetiștilor care vânează adversari ce se avântă în câmp deschis. De exemplu, există un drum de acces care trece pe lângă o stâncă, iar în spatele acestei stânci, la câțiva metri, se află un fel de post de control ce păzește intrarea în bază. De la fereastra postului poți lichida cu ușurință orice vietate care trece de stâncă, iar dacă mai lași și o mină în drum, măcelul este ca și asigurat în cazul în care adversarii atacă în grup. Pentru a evita să cazi în această capcană, este indicat să arunci o grenadă în spatele stâncii, asigurând perimetrul și deschizând calea camarazilor, care astfel vor avea șanse mai mari să se apropie de obiectivul final. Dar pentru că este relativ mică, harta Discovery este previzibilă, deci mai puțin interesantă.

Cea de-a treia hartă multiplayer, Kowloon, are la bază un nivel din campania solo, plasând tăvăleala pe acoperișurile unor clădiri înalte. Din nou clădiri, parcă și mai multe ferestre. Pe scurt, raiul pomanagiilor. Harta în sine este mare, un labirint de apartamente, coridoare și pasarele ce leagă clădirile între ele oferă căi multiple de abordare a unui obiectiv. Cu cât jucătorii de pe hartă sunt mai mulți, cu atât este mai intens și caftul. Ca fapt divers, putem folosi chiar și o coardă ce leagă două clădiri între ele, scurtând distanța dintre centrul hărții și una dintre marginile ei. Șmecheria e că în timp ce aluneci pe ea nu poți privi în alte direcții și nici să tragi cu arma, fapt ce te transformă într-o țintă aproape sigură pentru pândaci și alți dușmani aflați în apropiere, care nu vor ezita să-ți facă vânt în tomberoane. Așadar, fiți foarte atenți înainte să vă dați pe ea.

În fine, ultima hartă clasică de multi este Stadium, ce oferă în egală măsură atât spații deschise, dar presărate cu obstacole, cât și spații interioare, mai mari decât cele cu care ne-au obișnuit celelalte. Punctul de atracție îl constituie o arenă de hochei pe gheață, ostilitățile desfășurându-se atât în interior, dar mai ales în jurul acesteia. Cu toate acestea, Stadium nu este deloc o hartă mare, însă acțiunea este peste tot, mai puțin pe gheață. Și e păcat, pentru că un „meci" la tabelă ar fi făcut senzație, iar harta ar fi urcat în topul preferințelor mele. Altfel, rămâne o hartă foarte reușită, plină de acțiune.

Am lăsat pentru final harta Ascension, cea mai consistentă felie din DLC-ul First Strike. Harta este imensă, iar misiunea jucătorilor este aceea de a supraviețui valurilor de zombie ce atacă din toate direcțiile, sărindu-ți în cap prin geamuri sau de la balcoane, în maniera cu care ne-au obișnuit deja. Iar ca să facă treaba mai interesantă, producătorii au inclus o serie de noutăți în peisaj, cum ar fi noi jucării aducătoare de liniște și pace morților vii, foarte agitați din fire. De exemplu, două tipuri noi de grenade – prima declanșează o gaură neagră ce distrage atenția zombeilor care stau să-ți sară la beregată, iar a doua este un soi de imitație a celebrei păpuși de proveniență rusească, Matroska, care declanșează mai multe explozii succesive după ce a fost aruncată. În acest fel, putem elimina cu succes mai mulți zombie în același timp. Noile abilități, dar și armele ce pot fi îmbunătățite adăugă noi moduri interesante de a distruge turmele de nemorți și maimuțe turbate, iar capcanele ce par să pândească la tot pasul întrețin cu succes o atmosferă și așa foarte tensionată. Fără să exagerez, noua experiență zombie este excelentă.

Acestea fiind zise, îmi vine greu să recomand First Strike la prețul actual. Pentru 14 euro primiți patru hărți de caft clasic și o hartă zombie, singura cu adevărat deosebită și o experiență de durată. Dacă vreți să cumpărați DLC-ul pentru celelalte patru, nu vă recomand să-l achiziționați la prețul actual. S-ar putea să merite, dar numai dacă îl vreți pentru Ascension.

■ **KiMO**



Din punct de vedere statistic, cam așa stătea treaba în Black Ops înainte de lansarea DLC-ului First Strike



Napalm, vrăji & rock'n'roll

Magicka VIETNAM





Unul dintre cele mai mărețe momente din Magicka a fost atunci când am primit propriul meu M60. Pe care l-am ratat la primul playthrough pentru că un sat în flăcări mi s-a părut mult mai interesant decât o mitralieră de companie într-un joc cu vrăjitori. Vită ce sunt! Am trăit clipe minunate împreună şi mai că am vărsat o lacrimă atunci când, după o confruntare crâncenă cu hoardele nihiliste ale abisului, am reuşit să mor de vreo cinci ori, dar mi-am recuperat mitraliera doar de patru ori. Ca să scurtăm povestea, căci spațiul e limitat, armele de foc sunt cool, iar când un designer de la Arrowhead a observat că testerii nu se mai despărțeau de mitralieră şi oamenii se distrau ca în zilele bune ale Cannon Fodder-ului (credeți că n-am observat cui i se plăteşte tribut în primele secunde din trailerul de lansare?), a înflorit ideea şmecheră a unui DLC cu tema Vietnam.

Fortunate goblin

Am zis că armele de foc sunt cool? E adevărat, cu o singură mențiune: doar atunci când duşmanul are arc. Dar aici suntem în Vietnam, nu în coloniile engleze din Africa, deci în DLC toată lumea are puşcoace. Nu ştiu cum, dar parcă M60-ul îşi pierde din sex-appeal atunci când goblinul a schimbat scândura cu un cui pe un mortier rusesc. Şi te bombardează de dincolo de ecran. Aşadar, oricât ar fi de apetisantă ideea de a înfrunta comunismul cu propriile sale arme, vrăjeala şi Kalash-ul, nu v-aş recomanda să încercați Vietnamul în single. L-am întors pe toate părțile, m-am uitat la el din toate direcțiile, dar, având în vedere că Magicka costă 10 euro şi oferă de cel puțin patru ori mai mult conținut, am ajuns la aceeaşi concluzie pe care au tras-o şi americanii după câțiva ani de război. Vietnamul e cam scump pentru ce oferă. Şi devine frustrant rău când hălăduieşti prin junglă de unul singur fără putința de a (te) salva (nu poți salva progresul, dacă mori, o iei de la capăt). În altă ordine de idei, dacă plănuiți să îl cumpărați pentru single player, nu vi-l recomand. Un challenge map şi o nano-campanie (în care va trebui să distrugeți câteva depozite de muniție, să eliberați) foarte dificilă în single player (câteodată trece granița frustrării) pentru cei solitari nu prea merită jumătate din prețul jocului original, chiar dacă ajungi să îl salvezi pe Rambo din lagăr (eu i-am turnat napalm în cap din greşeală).

Pe de altă parte, şi aici jungla cea mohorâtă redevine roz, lângă pălăriile vândute de Valve şi hărțile celor de la Activision, cei cinci euro ai Vietnamului par o nimica toată. A, şi încă o chestie foarte importantă care schimbă datele problemei, doar gazda unui joc multiplayer trebuie să dețină Magicka: Vietnam. Restul de trei jucători îl pot însoți prin junglă liniştiți pe „bogătanul" cu DLC-ul chiar dacă nu s-au îndurat să scoată 5 euro din buzunar. L-am butonat alături de Koniec, l-am încercat şi în single şi se vede de la o poştă că multiplayer-ul este calea cea dreaptă. Dacă în primele trei, patru ore din Magicka treceai prin inamici ca prin brânză, chiar şi de unul singur, în Vietnam se împute treaba şi e musai să fii însoțit măcar de un amic dacă vrei să termini misiunea fără plânset şi scrâşnirea dinților. În trei, unde va ploua cu napalm (noua vrajă introdusă în DLC), e ideal şi devine chiar meseriaş „when the fast bullets fly", ca să citez un pacifist.

Voi încheia pe un ton optimist şi vă voi sfătui să dați banii pe el dacă aveți de gând să îl butonați în mai mulți. Eventual să vă strângeți patru şi să faceți o micuță chetă. De, fapt, ce vorbesc eu aici. Sunt cinci euro, trei beri. Ignorați ce am spus mai sus şi cumpărați-l.

■ cioLAN



LEVEL
Vizitează noul site





League of Legends

În Liga Întâi, cot la cot cu Mutu şi Pinkpanties112

Cu mulţi ani în urmă, când Blizzard a lansat Warcraft 3: Frozen Throne, a aruncat pe piaţă şi un mod de joc ce nu promitea prea multe pe băncile de lucru. Defense of the Ancients (DotA pentru tocilarii dintre noi) a fost pentru Warcraft 3 ce a fost Portal pentru Half-Life 2. Un adevărat succes ce a ajuns să eclipseze jocul din care făcea parte. După ce Blizzard l-a lăsat în paragină, ignorând fără niciun sens posibilităţile majore de profit oferite de noul hype cauzat de DotA, Riot Games a profitat de cerinţa publicului şi de găurile pieţei şi s-a pus pe treabă la ceea ce noi cunoaştem acum ca League of Legends. Cei de la Riot Games nu au lăsat lucrurile de izbelişte, sperând să meargă doar pe bazele inerţiei cauzate de DotA, şi i-au atras în rândurile lor pe Steve „Guinsoo" Feak, creatorul hărţii DotA Allstars, şi pe Steve „Pendragon" Mescon, administratorul site-ului ce oferea suport oricărui jucător care dorea să se informeze despre modul respectiv de joc.

Împreună cu aceştia, Riot Games a lucrat vreme de mai bine de un an la League of Legends şi a făcut ceea ce nu multă lume are curajul să facă. A lansat un joc complet gratuit, bazat pe un concept de joc ce avea deja o bază enormă de fani. Sunt convins că, dacă cei de la Blizzard ar fi realizat adevăratul potenţial al acestui tip de joc, nu ar fi lăsat să li se scurgă printre degete acest filon de aur. Cu toate acestea, nu putem să-i căinăm, deoarece nu mor nici ei de foame. De fapt, mai mult ca sigur, cineva deştept din cadrul firmei a calculat la centimă cheltuielile şi încasările, corelate cu numărul de oameni implicaţi în proiect şi, probabil, retraşi din altele mai mari (vezi Diablo, Starcraft sau World of Warcraft).

Dar cum nimeni nu munceşte pe gratis doar pentru a face o faptă bună, nici cei de la Riot Games nu se dezmint. Aşa că, deşi jocul este gratuit, au găsit o modalitate de a lua bani de la jucători. Un nou-venit care a ales versiunea gratuită a jocului nu se poate bucura de întreaga panoplie de eroi puşi la dispoziţie de joc. În fiecare săptămână sunt oferiţi gratuit alţi eroi, iar dacă alegi să nu plăteşti, săptămâna ce urmează nu vei putea juca cu acela care ţi-a picat cu tronc. Aşa că ce faci? Bagi mâna în buzunar şi îl cumperi. După cum era şi normal, nu







doar eroii sunt puşi la vânzare. Sunt şi ţoale pentru aceştia, căci e posibil să nu-ţi placă modul implicit în care arată sau poate vrei să-ţi cumperi un pachet boost. Acestea sunt, de departe, cele mai importante şi cele mai căutate lucruri plătite din acest joc. Dacă nu ai destul timp să farmezi meciuri în disperare, crescând greu în nivel, poţi cumpăra un xp boost şi brusc vei vedea cum experienţa obţinută se dublează sau poate chiar şi mai bine. Cu fiecare meci jucat, vei primi în cadrul jocului şi o anumită remuneraţie cu care poţi cumpăra rune şi alţi eroi. În timp, poţi ajunge să deţii tot ce se poate în joc, dar pentru asta trebuie să joci MULT timp. Aşa că Riot Games ne „ajută" şi ne pune în braţe tot ce vrem de la început. Contra cost, evident.

Nu arunc deloc cu pietre în ei, să nu mă înţelegeţi greşit. Au făcut o treabă excelentă pentru care merită plătiţi, iar ei măcar au avut decenţa să ofere totul gratuit pentru cei care doresc să joace, dar nu doresc să plătească.



Atacaţi, puradeii mei!

Acum că am trecut peste polilogia absolut necesară despre origini şi plăţi, să vorbim un pic şi despre jocul în sine. La prima vedere, nu pare a fi ceva foarte greu sau ceva care să dea dependenţă. Mai ales că, deşi jocul este lansat de aproape un an şi jumătate, sunt aceleaşi două hărţi pe care se hărţuieşte lumea nonstop.

În funcţie de tipul de joc pe care îl alegi, poţi juca într-un meci între două echipe formate din trei sau cinci jucători. Fiecare dintre aceste preseturi are parte de propria sa hartă. Ambele echipe pornesc în părţi diferite ale unei hărţi perfect simetrice, lângă un Nexus ce reprezintă baza de plecare. Aici, după ce reuşeşti să strângi un ban, vei avea posibilitatea să cumperi tot felul de artefacte, care mai de care mai inginereşti şi mai vrăjitoreşti. Majoritatea acestor obiecte pe care le cumperi fac parte dintr-o înlănţuire ce are ca rezultat final un artefact foarte puternic, care, de obicei, întruneşte calităţile fiecărui obiect ce a dus la crearea sa. Poate te întrebi cum faci rost de mălaiul necesar achiziţionării acestor obiecte de cult. Ei bine, e uşor. Tot ce trebuie să faci este să dai lovitura finală unui monstru sau unui jucător din echipa adversă. Evident, dacă reuşeşti să îi iei gâtul unuia dintre purtătorii de tastatură, bănetul primit este cu mult mai consistent decât cel primit de pe urma unui ameţit controlat de un AI mai mult decât idiot. Scopul jocului este să distrugi baza inamică înainte ca echipa adversă să se ocupe de a ta.

Bineînţeles că nu este chiar atât de uşor de făcut pe cum este de spus şi există numeroase strategii pentru un joc de succes. Nimic nu spune mai multe despre cât de complex poate ajunge acest joc şi ce pasiuni poate naşte decât numărul mare de jucători şi competiţiile care au ca premii totale sute de mii de dolari şi la care participă mii de jucători. Da, aţi citit bine. Premii de sute de mii de dolari. Destul de bine pentru un joc la care ai acces complet gratuit, nu? Amărăştenii de la Blizzard cu tot WoW-ul lor nu oferă decât zece mii pentru câştigătorii unui sezon de arenă, pe când aceşti nimeni cu jocul lor gratuit dau de zece ori mai mult.

Ca să te ţină destul de mult în faţa calculatorului, jocul nu se rezumă doar la a intra pe câmpul de luptă şi a lua la măciuci ce găseşti în cale. Fiecare meci pe care îl joci îţi oferă la final un anumit număr de puncte de experienţă în urma căruia vei creşte în nivel. Fiecare nivel îţi oferă puncte de folosit într-un sistem de talente ce îţi vor creşte damage-ul pe care îl faci, scădea din cel primit, scădea cooldown-urile pe anumite abilităţi. Adică fac lucruri bune. Cu cât mai multe, cu atât mai bine. Pe lângă aceste puncte de talente pe care le primeşti după fiecare levelup, mai ai posibilitatea să aloci anumite rune ce îţi ajută eroul în luptă. Şmecheria cu aceste rune este că se folosesc pe clase de eroi şi trebuie să ai grijă ce alegi, deoarece este complet inutil să pleci la luptă cu un build de vrăjitor pe un erou ce dă cu o bardă.

Nasoalele

Nu se putea ca totul să fie numai dulceaţă, trebuia să fie şi un pic de acreală. Din nefericire, foarte des jocul este offline pentru probleme cu serverele, chiar şi acum, la mai bine de un an de la lansare. Chiar în momentul de faţă mă văd nevoit să iau screenshot-uri de pe internet deoarece serverele sunt picate şi nu mă pot autentifica pentru a vă arăta Zmeul Zmeilor, Spaima din Carpaţi, Miracolul Magiei. Poate altă dată.

■ **Koniec**

leagueoflegends.com





Loong

La spartul târgului



La târg, la fel ca în orice formă de comerţ, există un moment propice pentru vânzarea unui tip de produs. În cazul acestui tip de MMORPG-uri free-2play, punctul culminant şi momentul propice au fost cam în perioada în care a fost lansat Runes of Magic care, din păcate pentru restul pieţei, a setat un standard destul de înalt pentru o franciză de tip „new entry". Evident, s-au lansat multe jocuri free2play în perioada care a urmat, dar niciunul nu a fost evaluat nici pe aproape. Mai mult decât atât, mari francize s-au decis să devină free2play, ceea ce a dat un genunchi zdravăn de tot în cuibarul jocurilor fără nume, fie ele din Coreea, China sau de altundeva.

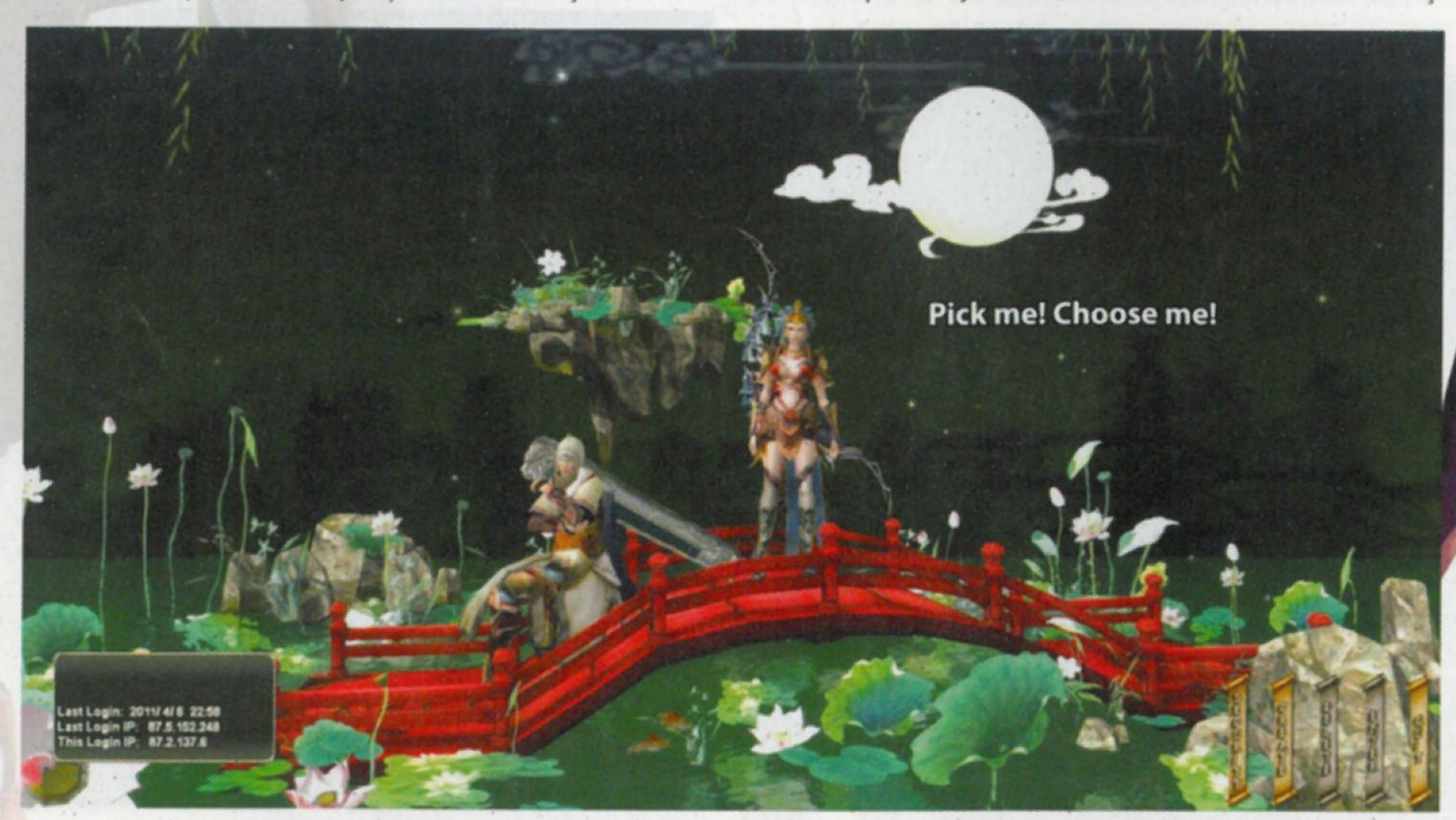
Ceea ce avem acum este o piaţă free2play în cădere liberă în ceea ce priveşte titlurile de duzină, dar în creştere în ceea ce priveşte francizele serioase, ca de exemplu Dungeons and Dragons Online sau The Lord of the Rings Online. În contextul acesta, a investi şi a încerca să recreezi succesul lui Runes of Magic e în opinia mea o cauză pierdută, o apariţie interesantă şi deosebită, dar la spartul târgului. Numărul jocurilor de acest gen fiind mult prea mare, iar noi redactorii mult prea sătui, există riscul ca titluri cu potenţial deosebit, în alte condiţii şi într-o altă eră, să ajungă în marele ocean al mediocrităţii alături de celelalte 2000 de MMO-uri free-2play. Aşa merg lucrurile.

Buget... Frate !

Deşi la început impresia mea a fost că Loong este un free2play făcut pe acelaşi vapor plin de chinezi care împart acelaşi nume şi prenume, am constatat cu surprindere că nu e aşa. Şi asta nu datorită nivelului calitativ ieşit din comun, ci datorită unei posibile sume investite în creaţia sa. Se spune, pentru că părerea mea e că vorbim de un zvon, că acest joc ar fi costat în jur de 10 milioane de dolari, ceea ce este fără îndoială mult. Adică e mult din orice direcţie te-ai uita. Şi gândindu-mă eu la suma asta de bani, am evitat să mai joc muierea de level 60 cu sânii săi virtuali care sfidau legile havocului şi mi-am făcut un personaj mascul, ai cărui sâni făceau cam acelaşi lucru. Pentru că, oricât aş vrea eu să mă autocritic „pe mine însumi" că nu sunt altceva decât un ţăran drujbist plin de preconcepţii, tot nu pot să trec peste faptul că încă nu au personaje masculine în free2play-uri.

Pe de altă parte, jocul e chinezesc şi mi-e frică să mă gândesc cine a investit de fapt banii în acest titlu. Să fi fost The Big Brother? Pentru că dacă o să mă joace jocul pe mine şi nu invers? Trebuie să fim atenţi la lucrurile astea, aşa cum trebuie tot timpul să ne uităm şi în sus sau în jos, nu numai în laterale.

Concluzia este că, având în vedere câţi bani au fost investiţi în acest joc, respectiv cine i-a investit, am început să văd jocul într-o altă lumină, mult mai pozitivă, menită să mă ajute să supravieţuiesc.













Joc cu karate

Orice joc estic cu „bile" care a inclus în titlu cuvinte gen Dragon nu este nici pe departe un fantasy clasic, ci probabil unul cu karate şi vrăji karatistice (nu cataractice). Nu cumva să credeţi că am ceva împotriva legendelor şi istoriei lor, chiar am un respect deosebit pentru naţiunile lor, în special cea japoneză. Însă nu e vina mea că fac troc ca la piaţă cu ele. „Boierule! Ia aci o cameră plină de blur şi „full screen glow", trei perechi de sâni umflaţi cu helium şi un zbor drăgăstos pe vârful copacilor roz, la numai 200 de Chi bucata. Şi să-ţi crească Yin-ul, boierule! Cum, nu ai CHI!? Bea o bere!". Aşadar, odată ce am determinat cu precizie genul jocului, putem să trecem mult mai departe la detectarea naturii incongruenţei stilistice dintre UI şi stilul artistic al nivelurilor şi personajelor. Sau nu... Însă oricât de mult mi-ar plăcea mie această ultimă variantă, sunt nevoit să continui.

Ca să îl citez pe un coleg de-al meu (pe care nu-l cunosc şi de care nu sunt foarte mândru) – „Ecranul de login al jocului este foarte bine realizat (Sic!) şi îţi presetează starea de spirit (un preset corect probabil). Ecranele de încărcare sunt „umpic" (nu io am inventat cuvântul ăsta) ciudate şi conţin fonduri animate şi femei „reale" (no way!!!) îmbrăcate în ţinute se... se... sexy (chiar ciudat... cine a mai văzut aşa ceva într-un MMORPG de-ăsta?!). Sistemul de creare al personajului este foarte obişnuit. Există 5 tipuri de păr, 5 culori de păr, 5 stiluri de feţe şi trei feluri de îmbrăcăminte pentru fiecare dintre cele 2 sexe (neutru şi feminin, normal). Mai există şi detalii, ca de exemplu tatuaje şi cicatrice..."

Nu o să mai continui pentru că o să fiu acuzat de plagiat. Aşa că o să continui pe scurt şi pe o notă personală sau, mă rog, impersonală, să vorbesc despre alte lucruri pe care le-am observat în timp ce jucam. Spre exemplu, la un moment dat am observat interfaţa, care era oarecum ascunsă printre fonturile de trei lei aşezate în grabă în urma zecilor de bug-uri de localizare. De asemenea, m-am plecat în faţa vederii microscopice a chinezului, în timp ce foloseam o lupă de ceasornicar ca să-mi bag puncte în abilităţi sau ce erau alea. Am remarcat cu surprindere că cel mai greu nu mi-a fost să găsesc quest-giverii, ci să dau clic pe ei. Lupa de ceasornicar a ajutat din nou, pentru că am căutat pixelii NPC-ului quest-giver, care, ca să-i citez pe actualii mei foşti colegi italieni, „compenetrau" texturile bine lucrate ale hainelor jucătorilor. Călătoria între obiectivele quest-urilor se







Harta e mare. Adică mai mare decât ce se vede

desfășoară automat, făcându-te să te simți un imbecil, incapabil să descopere ce și cum. Însă cum e mult mai ușor să te prostești decât să te deștepți, te înveți repede și cu asta. Și nu doare.

De data asta, în aceeași ordine de idei, aș vrea să evit să vorbesc despre skill-uri, specializări și sentimentul general legat de nivelul de dificultate al jocului, pentru că totul se rezumă la același caz. Adică ușor, fără substanță și lipsit de, știți voi... „bile". În plus chiar nu are nimic original în el care să coste măcar un milion-două.

Lasă confuzia!

De multe ori mă întreb dacă reușesc să spun tot ce pot și ce vreau despre un joc într-un review. În unele cazuri reușesc, în altele nu. Sunt cazuri în care lungesc inutil conversația pentru că pur și simplu nu am ce spune și atunci mă folosesc de spațiu pentru a spune ceva care să conteze. Pentru că, în mod ciudat, există lucruri care contează mai mult decât lucrurile care contează în mod normal. Așa merg lucrurile.

Pe o notă cât de pozitivă pot eu acum, în prag de faliment personal, spun că, dacă există ceva fain la acest joc, acela e aspectul grafic general. Cred că circa 4,5 milioane de dolari s-au dus în haine. Nivelul estetic al îmbrăcămintei este deosebit, mai ales că pentru femei totul a trebuit să fie desenat foarte, foarte mic, ca să încapă pe sutiene și bikinei. În ceea ce privește hărțile, nu pot zice că arată mediu. Arată bine, dar e o chestie de gusturi. Și ale lor… ei bine, sunt ale lor, bune, rele. Nu prea poți ști pentru că nu prea poți deduce.



Nici ăia mici nu au mărime naturală

Acompaniatorii

Acest cuvânt este posibil să-mi aparțină și se referă la cei care te acompaniază în expedițiile automatizate de la quest la quest și la quest-giver. Variază de la lei incredibili la căluți roz și șopârle, păianjeni, scorpioni etc. Pe unii îi poți călări, pe alții nu. Ca în realitate. Ideea e că mi-am dat seama că celelalte milioane rămase, vreo 5,5 cred, au fost cheltuite pe Pets, acompaniatorii ăștia. Pentru că jocul gravitează în jurul lor precum o muscă în jurul unui... focar de interes, ca să zic așa. Recunosc că sunt foarte bine realizați din punct de vedere grafic, artistic și vizual și că am fost așa de fascinat de această caracteristică incredibilă, încât m-am holbat semnificativ de mult la scorpionul care s-a materializat între picioarele semnificativ dotatei mele personajerițe. După care am lăsat jocul în alt+tab pentru false impresii.



Micuțule, dormi afară azi că ăștia nu au grajduri destul de mari

Vă doresc să încercați acest joc, pentru că nu veți regreta nicio secundă din cele 600 de care veți avea nevoie să înțelegeți care e mișcarea. Vă doresc de asemenea să le doriți și altora același lucru. Ca alternativă, încercați Runes of Magic, un joc care a fost și cred că este regele free2play-urilor cu karate, acompaniatori, picaciuci și suprasaturate coloristic până la nivel de șoc cromatic. De asemenea... (umpleți cu orice mai departe)

■ **Locke**

Online loong.gamigo.com



În ediția lunii mai veți putea citi:

Hacking pentru Windows 7
Scormonim în măruntaiele regiștrilor după facilități ascunse

Care browser este mai bun?
Internetul este omniprezent și avem nevoie de cel mai bun browser pentru a naviga

Test de monitoare
Cele mai bune soluții peste 23" existente în România

Un PC scos la lumină
Dați vechiului PC șansa să strălucească din nou într-unu din rolurile propuse de noi





Program: Platoon

Când am primit consola rusească de buzunar (și în ziua de azi mă minunez că rușii au reușit să construiască un aparat, destinat distracției și nu spionajului, care să încapă într-un buzunar de preșcolar) cu lupul din Nu Zaieț care prindea ouă în loc să fugărească iepurași, deja circula un zvon/mit/!MINCIUNĂ ORDINARĂ! că, dacă ai oo și dejte să prinzi 1000 de produse avicole în corfă, se schimbă jocul. M-a muncit blestematul ăla de iepuraș ca pe hoții de cai, iar dexteritatea căpătată în urma lungilor sesiuni de prins ouă mi-ar fi asigurat o carieră strălucită de spărgător de seifuri, Gamemaster Adjunct la o masă de alba/neagra sau măcar un post călduț de directoraș la Avicola Codlea. Dar tot n-am reușit să salvez 1000 de ouă de la o moarte sigură și, implicit, să văd dacă există nave spațiale după 1000. Însă un Băiețel poate visa. Și alți băieței pot jura strâmb că au trecut de 1000 și au jucat ce visase primul Băiețel.

Câțiva ani mai târziu, când corola de minuni a entertainmentului electronic rusesc fusese distrusă de șurubelnița unui electronist prieten cu tata, iar ultimul mit al copilăriei a fost spulberat de un vecin care a ajuns la 999 și, de ciudă că nu s-a schimbat jocul, a încercat, fără succes, să-și înfigă dinții proaspăt crescuți în magnifica (și solida) mașinărie sovietică, am dat peste Platoon. Acest Platoon (joc meseriaș de Spectrum, inspirat din filmul lui Oliver Stone) părea la început un side-scroller cinstit plasat într-o junglă înțesată cu vietgoange țopăitoare.

D BREAK - CONT repeats, 0:1

Cred că atunci am căpătat fetișul pentru shooter-ele ce au ca subiect Războiul din Vietnam. Tot atunci a devenit clar că sunt lipsit complet de simțul orientării. Când reușești să te rătăcești într-un side scroller, ceva e sigur în neregulă cu tine. Ce bine mi-ar fi prins atunci o vizitatoare cibernetică din viitor (m-ați prins, de aia m-am reapucat de Politehnică) care să-mi povestească despre coridoarele și săgețile mari și galbene ale secolului 21, iar eu să adorm liniștit în brațele ei visând la viitorul luminos ca bloom-ul din Two Worlds 2. În apărarea mea, mi-am început cariera de pierde-vară într-o epocă în care nu era foarte greu să te rătăcești într-un joc. Fie el și o „stârpitură" de pașopt de kilo. Ca să scurtăm povestea, o mare parte din viața virtuală de GI mi-am petrecut-o în junglă, țopăind printre mine, cu ochii beliți la tufișuri și dejtul pe trăgaci. Fără să mă întreb ce se va întâmpla când se vor termina vietnamezii. De obicei mi se termina muniția. Sau curentul electric. Am trăit liniștit o perioadă, eliberat de povara superstițiilor și a miturilor. Până când mi s-a șoptit conspirativ că există un sat în junglă. Și sub sat sunt tuneluri. Iar în tuneluri vezi lumea prin ochii personajului tău. Să mori tu? Îți dau foc la șură dacă chiulesc mâine de la școală și nu găsesc satul. Șura respectivă dăinuie și azi. O șură semeață, o șură-monument a Vietnamului necunoscut, o șură care amintește trecătorilor că există o junglă, în junglă e un sat și sub sat e un tunel în care stă Operation Wolf.

0 OK, 0:1



Mansions of Madness

Shoggothika

Pe voi, cei neinițiați în tainele horror-ului lovecraftian, vă avertizez: veți pierde tot. Sunteți doar biete bacterii în fața ororilor cosmice, batraciene sau nu. Cei Vechi își vor face mendrele cu voi în lumina rece a unei luni gheboase, veți rătăci printre construcții ciclopice noneuclidiene împodobite cu figuri geometrice imposibile și, după o lungă agonie, veți sfârși într-o celulă capitonată, la capătul unei frânghii împletite din cearșafuri. Poate veți salva lumea de amenințarea Celor Vechi și Mucegăiți sau poate că voi înșivă îi veți invita în Universul nostru, dar pentru voi sfârșitul va fi același. Balamucul și mormântul. Nu neapărat în această ordine, pentru cine a citit puțin Lovecraft. Drept urmare, când vă treziți aruncați în lumea lui Howard Phillips, fie ea și din carton populată cu NPC-uri și !ORORI! !COSMICE! de plastic, așteptați-vă la ce e mai rău. În sensul bun.

Springtime for Cthulhu

Mansions of Madness este cel mai nou boardgame de inspirație lovecraftiană ieșit din „uzinele" companiei Fantasy Flight Games. Pentru cei care nu sunt la primul lor boardgame și au ceva experiență cu produsele FFG și ale altor companii, Mansions of Madness poate fi descris ca un hibrid ciudățel între Arkham Horror, Descent: Journeys in the Dark și Betrayal at House on the Hill. Nu vă spun nimic aceste titluri? Nu face nimic, voi încerca eu să vă luminez pe cât posibil. Arkham Horror este primul boardgame cooperativ pe care am pus mâna. Am avut un scurt review în revistă, dar o să vă reîmprospătez totuși memoria. În Arkham Horror (boardgame-ul meu favorit, de departe), o echipă de investigatori încearcă să împiedice invazia unei entități supranaturale sigilând porți transdimensionale și ucigând o armată de monștri înspăimântători „împrumutați" din Mythos-ul lovecraftian. Prin intermediul unor cărți care declanșează diverse evenimente, jocul încearcă să împiedice investigatorii să-și atingă scopul. Nu de puține ori ai impresia că în spatele kilogramelor de carton se află o inteligență răuvoitoare, mult mai dură și eficientă în răutatea sa decât un oponent uman, iar dacă ești dotat cu nițică imaginație și la sfârșitul jocului pui cap la cap toate evenimentele și aventurile investigatorilor, vei obține o veritabilă povestioară horror în stil Lovecraft. Bun. Descent: Journeys in the Dark este un dungeon-crawler clasic, cu tablă de joc modulară, în care o echipă de eroi trebuie să îndeplinească un obiectiv specificat în cărțulia cu aventuri, în timp ce Keeper-ul (un fel Dungeon Master cu sufletul negru ca păcura) le pune bețe în roate (capcane, monștri și așa mai departe). În Betrayal at the House on the Hill, joc produs de compania Avalon Hill, jucătorii explorează împreună un conac bântuit (construit din module alese aleatoriu). Pentru a asigura doza de paranoia atât de necesară unui horror, unul dintre jucători îi va trăda pe ceilalți la un moment dat.





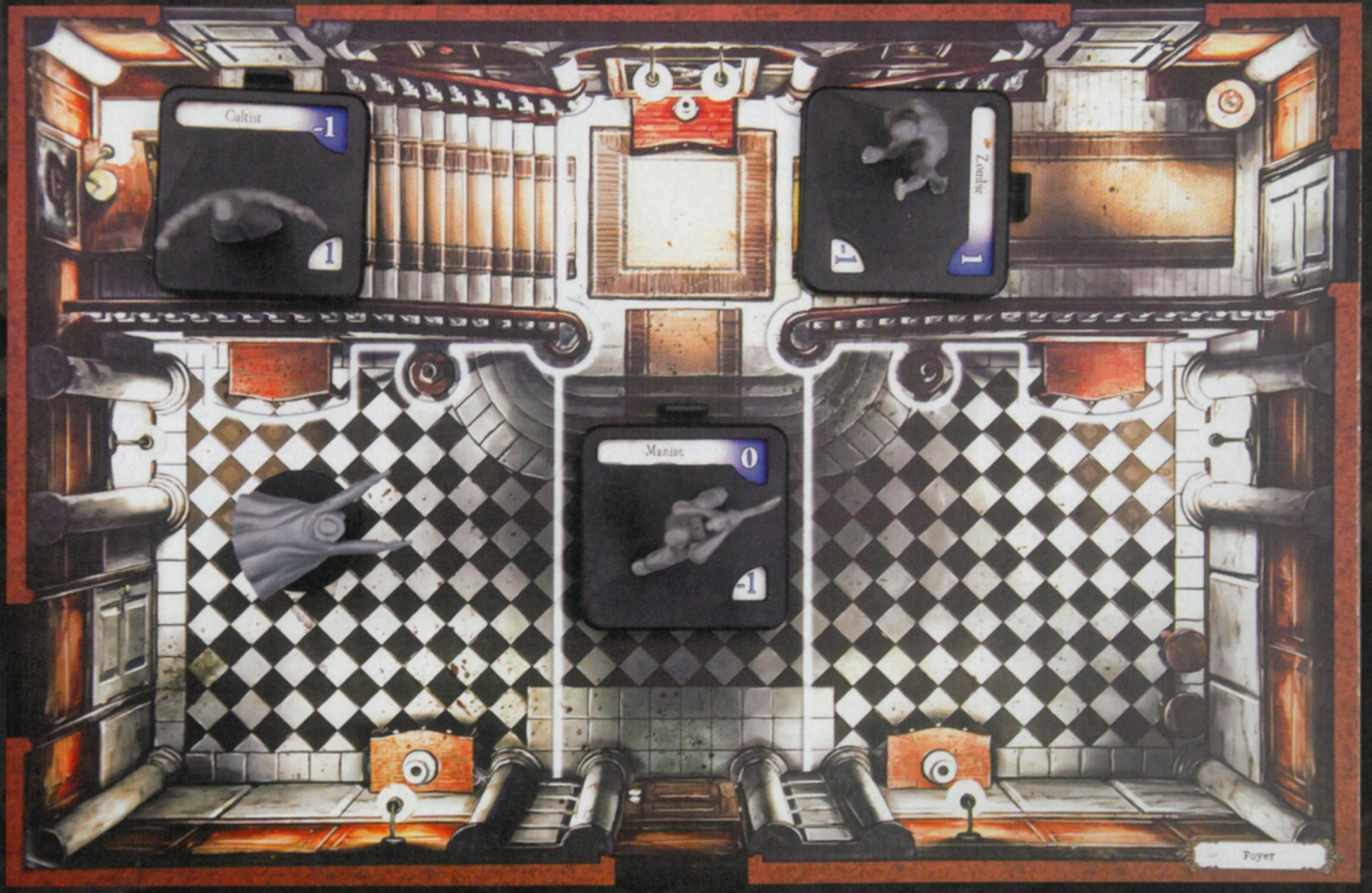
Mansions of Madness a împrumutat de la fiecare câte ceva și a plusat cu o serie de elemente originale. Dacă Arkham Horror poate fi considerat echivalentul unui joc video sandbox, Mansions of Madness este RPG-ul semiliniar cu accentul pus pe regie, poveste și atmosferă. Cu micile cutscene-uri violente intermediare, atunci când o regulă mai vagă seamănă discordie între jucători. Jocul vine la pachet cu cinci povestioare horror cu iz de Lovecraft, povești care vor fi puse în scenă de către Keeper, jucătorul uman omniprezent și omniscient care trage sforile, un fel de regizor al cărui scop e să-și ducă actorii în pragul nebuniei. Cealaltă tabără este cea a investigatorilor (minimum 2, maximum 4), care vor explora conacul (adică tabla de joc, construită modular după „planurile" corespunzătoare fiecărei povești din ghidul investigatorilor). Keeper-ul alege obiectivele poveștii, „însămânțează" harta cu obiectele și indiciile care trebuie descoperite de investigatori (conform unui plan prezentat în ghidul secret al keeper-ului) și, pentru a-și introduce cobaii în atmosferă, va citi cu voce tare prologul poveștii. Investigatorii (pe care îi veți recunoaște dacă aveți ceva ore de Arkham Horror la activ), plasați la intrarea în conac la începutul aventurii, vor fi nevoiți să străbată harta în lung și în lat în căutarea prețioaselor indicii (sunt trei în fiecare poveste, bine ascunse în camerele conacului) care, puse cap la cap, vor dezvălui obiectivul secret al keeper-ului, condițiile pentru victorie, povestea și motivul pentru care s-au luptat din greu cu blestemățiile aruncate în calea lor de către „regizor". Interesant, investigatorii nu au tot timpul din lume pentru a explora conacul. Scurgerea timpului este marcată de cinci „event cards" (specifice fiecărei povești), care se întorc, pe rând, după un anumit număr de ture. Fiecare event card este un cui bătut în coșciugele investigatorilor, care astfel vor trebui să se grăbească dacă vor să mai vadă lumina zilei. Iar graba îi îndeamnă pe oameni la lucruri nesăbuite, cum ar fi să se despartă de grup (un investigator solitar este cea mai apetisantă țintă pentru keeper). Fun, fun fun.





La ZOO!

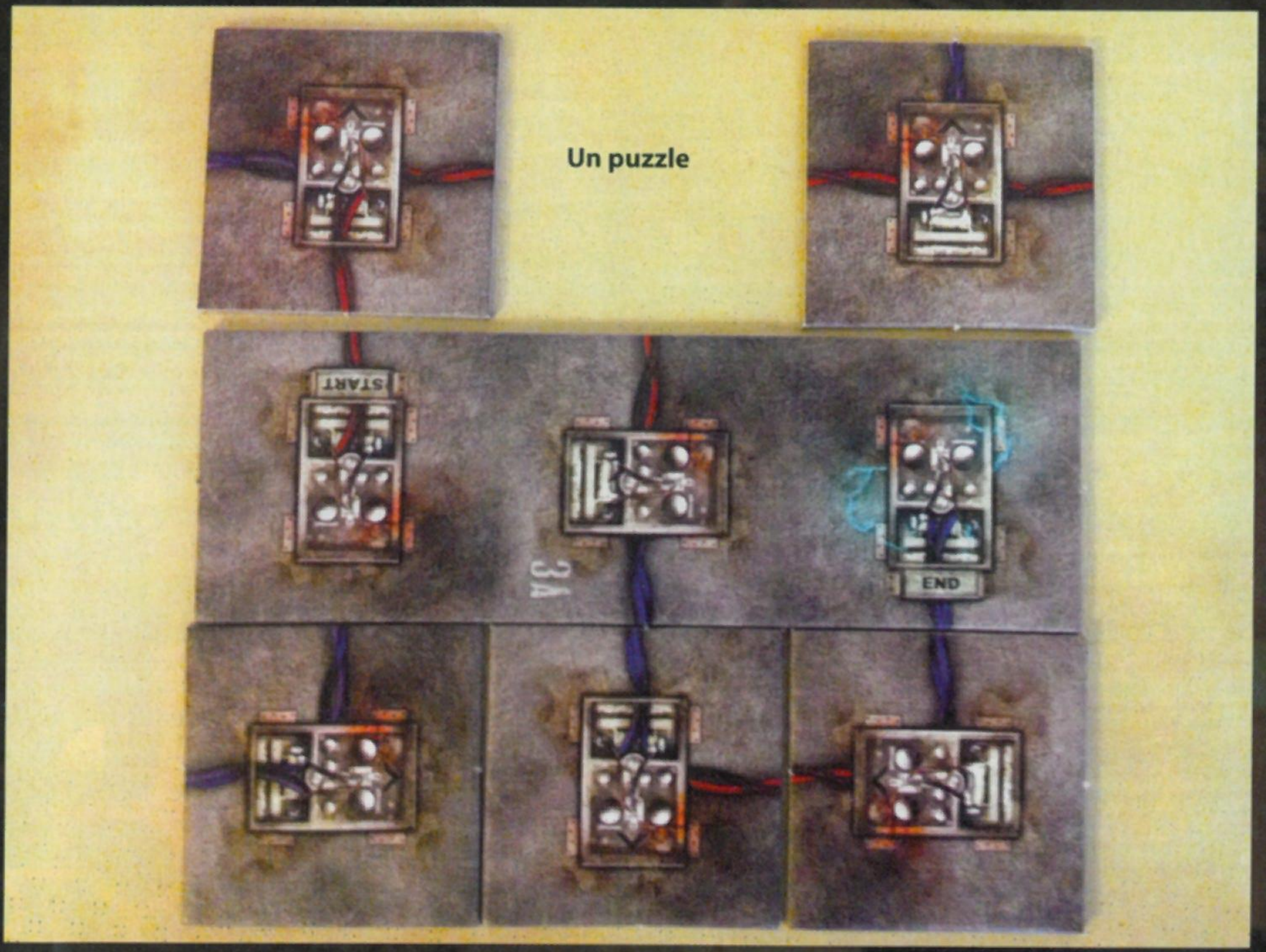
Pentru că se va ajunge și la confruntări, n-ar strica vreo două vorbe despre sistemul de combat. Față de aruncările a zeci de zaruri în Arkham Horror, luptele din Mansions of Madness sunt extrem de simple și logice. Există trei deck-uri de combat cards (câte unul pentru fiecare tip de creatură), iar când un investigator atacă un monstru (sau invers), jucătorul trage cărți din pachetul corespunzător până ajunge la una care descrie un atac pentru tipul de armă (Melee, ranged sau Unarmed) mânuit de jucător/monstru și urmează instrucțiunile tipărite (însoțite de un mic flavour text care adaugă o savoare nebănuită luptelor). Vrăjile sunt și mai simpatice. Există mai multe variante ale aceleiași vrăji, dar nu afli ce face decât după ce o castezi și o poți întoarce ca să citești instrucțiunile de pe spate. După ce ai rezolvat-o, tragi altă cărțulie din deck, pe care o poți citi doar după casting. Astfel, aceeași vrajă se comportă în mod diferit și niciodată nu știi dacă rezultatul e





cel potrivit situației. Chiar și după ce „înveți" cărțile, surpriza tot se păstrează. Mi-a plăcut la nebunie sistemul de luptă din MoM (contribuie foarte mult la atmosferă) și parcă mi-aș fi dorit așa ceva și în Arkham Horror. Dar asta ar fi însemnat câteva sute de cărți în plus, și deja AH și expansion-urile au depășit mia.

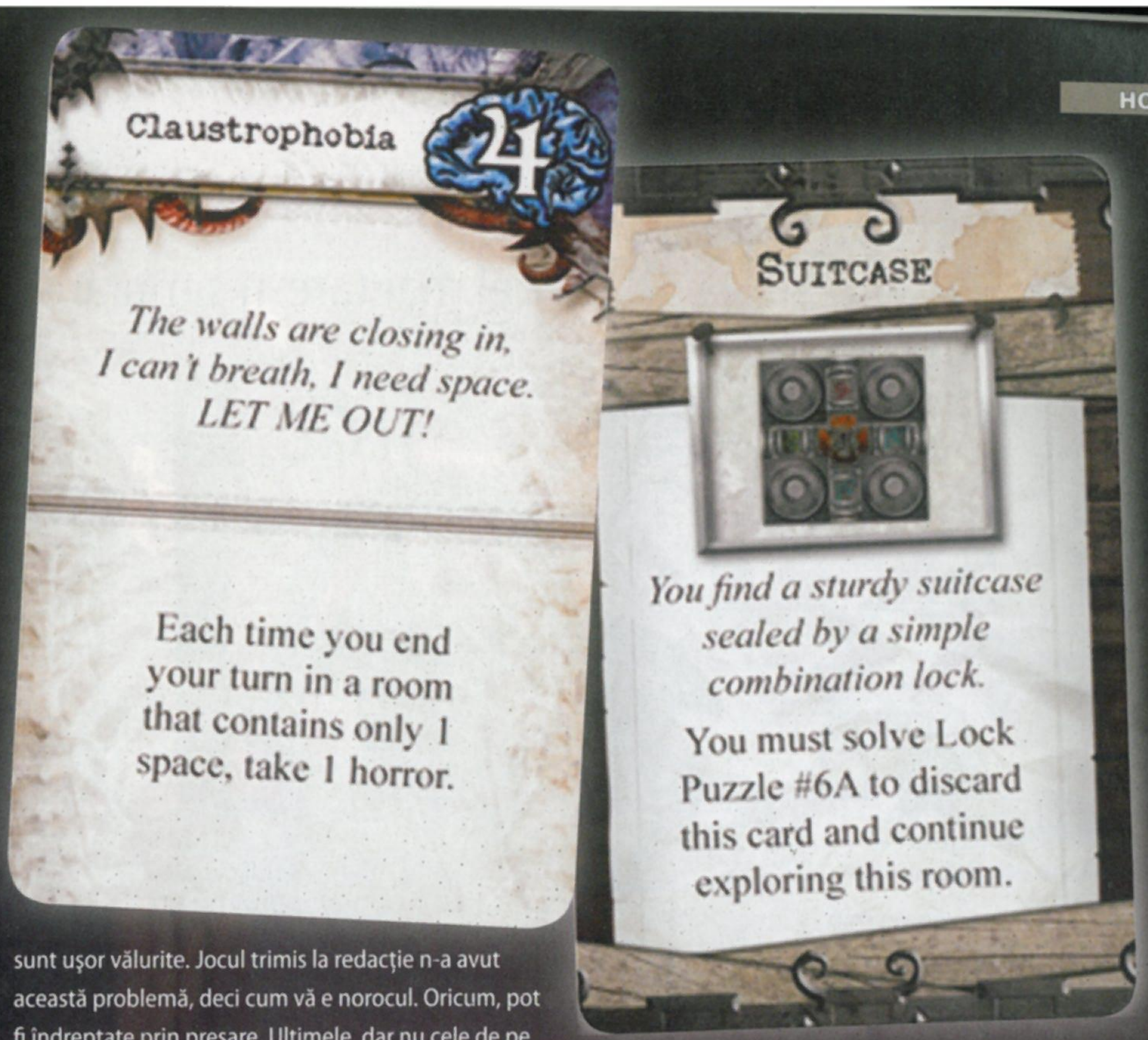
Un element original, pe care veți ajunge ori să îl urâți ori să îl iubiți (unii se plâng că puzzle-urile întrerup curgerea jocului, eu încă nu mi-am format o părere, dar tind să îmi placă), este reprezentat de puzzle-uri. A naibii evoluție, minijocurile din jocurile video au ajuns și în boardgames. Next gen de-adevăratelea. Pe un ton mai serios, unele uși ale conacului se vor descuia doar după ce veți rezolva un puzzle destul de simpluț indicat de „lock card" (faptul că o ușă este încuiată este marcat de o carte cu un lacăt imprimat pe ea, așezată cu fața în jos în cameră peste cărțile cu obiecte și/sau indicii). Nu intru în amănunte, cert e că un puzzle va apela și la abilitățile investigatorului de plastic (Intellect) și la cele ale malacului care mută delicat soldățelul de polimer. În alte cuvinte, degeaba figurina de plastic are 9 puncte de Intellect (sunt multe, în caz că vă întrebați), dacă tu ești o meduză. Și invers. Nu am spațiu să detaliez, sunt foarte multe de spus despre reguli, de aceea vă sfătuiesc să le descărcați de pe site-ul oficial (google Mansions of Madness). Cert e că, în teorie, MoM e unul la o mie, mai ales dacă ești fan Lovecraft. Și reușește să ofere o experiență extrem de plăcută. Practic ...



Un puzzle

Regulile nebuniei

Practic trebuie să fii înzestrat cu o doză sănătoasă de imaginație și bunăvoință ca să obții maximum de plăcere din Mansions of Madness. Jocul îți dă înapoi exact ce ai investit în el. Nu cele trei sute de lei (atât costă), pe care oricum le vei economisi stând acasă și jucând MoM în loc să o arzi prin cârciumi jucând Captain Hook cu alcool scump, ci mă refer la o investiție emoțională și intelectuală. În alte cuvinte, va trebui să dai de la tine ca să primești ceva înapoi. Keeper-ul trebuie să viseze regulile (nu e greu, MoM e o plimbare prin parc față de Arkham Horror) și să le dea jucătorilor exact cât pot duce, să-i toace încet, urmând să-i execute cu o mișcare de maestru. Sau, chiar dacă are victoria în mână, să-i lase să câștige dacă simte că e în interesul poveștii. După părerea mea, e mult mai important să spui o poveste frumoasă, plină de tensiune și suspans, decât să câștigi jocul în cinci ture și toată lumea să fie nemulțumită. La rândul lor, investigatorii trebuie să știe că, în lumea lui Lovecraft, forțele binelui mai și pierd, dar e foarte important cum pierd. O pot lua razna într-o fițuică de o pagină sau pot înnebuni încet, dar sigur și elegant, într-un mic roman premiant. Așadar, de orice parte v-ați afla, nu interpretați regulile vagi în favoarea voastră, ci gândiți-vă la experiență per total. Nu fiți munckini, căci powergaming-ul în MoM este o experiență dezamăgitoare. De ce spun asta? Deoarece, în buna tradiție Fantasy Flight Games (jucătorii de Arkham Horror știu cel mai bine), în foarte multe cazuri regulile nu sunt foarte clare, pot fi abuzate și îți pot da peste cap bunătate de joc. Am avut și noi, la redacție, o experiență asemănătoare, când, după trei ore de joacă (în care ne-am simțit excelent), ne-am împotmolit într-o discuție interminabilă despre o regulă explicată prost în manual și interpretată mult mai prost de noi, iar tot avântul și tensiunea acumulată în cele trei ore s-au dus pe apa sâmbetei, finalul fiind astfel ruinat complet. Partea cea bună este că, dacă aveți puțină răbdare, după câteva jocuri, când veți stăpâni regulile și jocul va curge natural, puteți elimina neclaritățile printr-o mică discuție în care stabiliți de la bun început cum vor fi interpretate regulile mai dubioase. Dacă am adus vorba de răbdare, considerați-vă avertizați: timpul de setup poate depăși patruzeci de minute, iar orice scăpare (un indiciu plasat greșit, de exemplu) din partea keeper-ului poate strica povestea.



Rejucabilitate

Unul dintre dezavantajele unui joc video liniar este lipsa rejucabilității. Dacă Arkham Horror, un boardgame cu un element aleatoriu mult mai pronunțat decât MoM, are opt expansion-uri, închipuiți-vă câte va avea Mansions of Madness dacă va prinde la public. Pentru că, la un moment dat (acel moment va sosi mult mai rapid decât în Arkham Horror), în special dacă jucați cu același grup, veți cunoaște în cel mai mic detaliu fiecare hartă și fiecare poveste cu toate variantele ei. Atunci doar un expansion vă mai poate salva. Am făcut un calcul sumar, și Mansions of Madness vă poate asigura în jur de 20 – 25 de sesiuni cu același grup, mai multe dacă schimbați tovarășii din când în când. Satisfăcător, zic eu, deși pentru jucătorii cu mult timp liber s-ar putea ca acest număr să nu însemne prea mult.

Înainte să închei, cred că ar trebui să spun câteva cuvinte despre conținutul cutiei, să știți ce materiale veți primi în schimbul celor trei sute de lei. Cea mai mare atracție este reprezentată de figurinele de plastic. Avem opt miniaturi (nevopsite) drăguțe și detaliate pentru cei opt investigatori (le puteți folosi și în Arkham Horror) și... stați să le număr... 24 de miniaturi pentru monștri. Tot nevopsite. O șmecherie care mi s-a părut foarte interesantă sunt standurile de plastic pe care sunt montate figurinele monștrilor. Abilitățile creaturilor sunt imprimate pe cartonașe care vor fi introduse în standurile de plastic. Astfel, investigatorii nu vor ști dacă cultistul pe care îl atacă are 5 sau 6 puncte de viață. Surprize peste tot. Mergem mai departe la cărți. Sunt multe, sunt mari și mici, sunt desenate superb (cred că o să-mi cumpăr albumul lansat de FFG), dar parcă sunt mai subțiri decât suratele lor din Arkham Horror. Recomand „îmbrăcarea" lor în plastic (pe tarabadejocuri.ro găsiți sleeves FFG pentru cărțile din MoM). Cartoanele care alcătuiesc harta sunt și ele superb decorate, par destul de solide (glumeam cu amicii că FFG a luat carton din cărți pentru tabla de joc), dar unii jucători au observat că unele tile-uri sunt ușor vălurite. Jocul trimis la redacție n-a avut această problemă, deci cum vă e norocul. Oricum, pot fi îndreptate prin presare. Ultimele, dar nu cele de pe urmă, sunt cele peste 200 de token+uri de carton. Solide și ele. A, și UN SINGUR zar cu 10 fețe, deci adio aruncări cu 17 zaruri (pe bune, în AH am aruncat 17 zaruri, aveam nevoie de un singur 5 și... am luat-o razna în joc și în realitate). După cum vedeți, aveți o tonă de conținut, dar o problemă ar fi lipsa spațiului. Odată ce ați montat monștrii pe suporți și ați „extras" token-urile, va fi aproape imposibil să reîmpachetați jocul în cutie. Sugerez soluții alternative de stocare (cutii compartimentate din magazinele de bricolaj). În concluzie, avem componente de calitate, dar se putea lucra mai mult la cutie. Dar nu-i bai, nici Arkham Horror nu e mai breaz.

Ftaghn!

Când am dat în damblaua boardgames-urilor, am ignorat un lucru foarte important. Nu poți juca un joc „de soțietate" de unul singur. Și aproape nimeni din anturajul meu nu practică străvechiul obicei al boardgaming-ului, motiv pentru care în „colecția" mea de boardgames a rămas doar Arkham Horror. Pe care am încercat să-l prezint colegilor și unor amici (v-am mințit, AH se poate juca și solo, dar e mult mai plăcut în mai mulți), dar Koniec nici nu mai ține minte că l-am jucat. Deci se pare că nu a prins. Nu m-am mirat, deoarece AH, asemenea ororilor lui Lovecraft, nu e cunoscut ca un joc prietenos cu sapienșii începători și slabi de înger. Mansion of Madness, însă, le-a picat cu tronc din prima, iar în ultima săptămână (cea cu deadline-ul, când aici se MUNCEȘTE!) m-au tot bătut la cap pe YM să mai încingem o sesiune. Semn că mărețul Cthulhu nu doarme, iar cei de la Fantasy Flight Games au reușit în sfârșit să scoată un boardgame lovecraftian atrăgător pentru cei mai noi în acest hobby. Pentru fanul Lovecraft cu ceva prieteni, este, desigur, un must buy. Obișnuit cu nebunia, omul cu dragoste de horror cosmic batraciano neeuclidian și ciclopic îi va ierta negreșit scăpările.

■ cioLAN

TARABADEJOCURI.RO



Thrustmaster T500 RS

Cel mai tare-n simulare



Ofertant: Thrustmaster T500 RS: www.shop4pc.ro **Preţ:** 2150 lei

Poate v-am mai spus, am tricou cu Thrustmaster, am cană de ceai cu Thrustmaster, am joystick Thrustmaster şi volan Thrustmaster. Am testat, de-a lungul anilor, toate volanele lansate de Thrustmaster. Cum s-ar spune, sunt oarecum fan Thrustmaster. Motiv pentru care am fost foarte fericit să pot pune mâna pe T500 RS, cel mai recent volan produs de această firmă cu tradiţie în domeniu. Iar fericirea aceasta s-a datorat în bună parte faptului că, altfel decât într-un test, nu am nici o şansă să mai am plăcerea de a folosi acest model – costă peste 2000 de lei... Deci, cu mulţumiri distribuitorului din România că mi-a lăsat în test acest volan vreme suficient de îndelungată pentru a-mi face o idee cât mai completă asupra calităţilor sale – şi pentru a-l acoperi de balele care mi-au curs pe dânsul – este momentul să încep a vă împărtăşi din experienţa deosebită de care am avut parte cu această ocazie.



În primul rând, trebuie să vă spun simplu: Thrustmaster T500 RS este un volan superlativ, mare, atât postamentul său, cât şi volanul propriu-zis cu diametrul de 30 de centimetri, dar şi pedalierul, greu de 7 kilograme, în întregime făcut din metal. Chiar trebuie să fii atent când îl transporţi şi montezi, nu ai vrea să-ţi cadă pe picior... Nu doar la vedere, dar şi la atingere şi în utilizare, impresia de soliditate este permanentă. Pur şi simplu, T500 RS este cel mai rigid, ţapăn, zdravăn, solid dispozitiv de control destinat jocurilor pe care l-am folosit vreodată.

Pentru tălpi

Pedalele sunt şi ele rigide, cu arcuri puternice, în special frâna care este greu de apăsat până la capăt. Senzaţia oferită de pedale este realistă, iar faptul că arcurile sunt puternice ajută la fineţea controlului maşinii din acceleraţie şi frână. De altfel, întotdeauna am considerat că o acceleraţie un pic mai greu de apăsat este preferabilă unei acceleraţii flasce, care încurajează comportamentele de începător, adică folosirea a numai două poziţii ale pedalei: neapăsată şi apăsată până în fund. Cu pedalele din dotarea unui T500 RS am putut controla cu mare fineţe cele mai mici nuanţe ale acceleraţiei şi frânei, reuşind să duc şi să menţin mai uşor la limită o maşină decât cu alte volane.

Pentru a uşura şi mai mult folosirea cât mai eficientă a pedalelor, acestea oferă posibilităţi suplimentare de configurare, modificare şi reglaj. Spre exemplu, faţa fiecărei pedale, adică piesa pe care o atingem cu piciorul când apăsăm, poate fi montată pe trei poziţii ca înălţime – joasă, medie şi înaltă, dar şi pe trei poziţii în lateral. Astfel, vă puteţi adapta foarte uşor pedalele pentru caracteristicile voastre antropometrice particulare. Eu, spre exemplu, mi-am montat feţele pedalelor acceleraţiei şi frânei cât mai în dreapta, iar faţa pedalei de ambreiaj cât mai în stânga, toate la înălţime medie. În plus, pentru toate cele trei pedale, puteţi schimba unghiul făcut de faţa pedalei cu pârghia acesteia, deoarece între cele două se află o piesă de plastic ale cărei suprafeţe fac un mic unghi. Într-o poziţie, această piesă determină un unghi mai mare între pârghia pedalei şi faţa acesteia, dar rotită cu 180° aceeaşi piesă creează un unghi mai mic între pârghia pedalei şi faţa sa.

Mai mult decât atât, dacă vreţi ca frâna să fie şi mai greu de apăsat, în pachetul T500 RS veţi găsi un kit de montaj al unui arc mai puternic. Iar dacă vreţi să scurtaţi cursa pedalei de frână, tot în pachet este livrat şi un limitator ce se poate monta foarte uşor pe postamentul pedalei de frână. Poziţia limitatorului este, la rândul ei, reglabilă.

Iar dacă atâta nu era de ajuns, Thrustmaster ne dă lovitura de graţie: pedalele pot fi aşezate şi invers!!! De multă vreme, în comunitatea pasionaţilor de simulatoare auto există obiceiul de a face moduri prin care pedalele să fie aşezate şi invers. Practic, poziţia obişnuită, „din fabrică", a pedalelor, cu postamentul acestora sub călcâi, este specifică pentru monoposturi, precum cele de Formula 1. Poziţia inversă, în care pedalele sunt aşezate cu postamentul în faţă şi în sus, nu culcat sub călcâi şi nici măcar pe podea, este cea folosită la turisme şi automobilele de clasă GT. Aceasta din urmă nu era posibilă până acum decât cu modificări create de utilizatori. De acum, însă, avem pedalele de la Thrustmaster T500 RS, ce pot fi aşezate în ambele poziţii, fără nici un efort.

F1 sau GT

Singura operaţiune ce trebuie făcută pentru a schimba poziţia setului de pedale de la cea de F1 la cea de TC sau GT este de a demonta placa de suport pentru călcâi de pe cadrul pe care se află şi a o monta pe cadrul perpendicular pe acesta – simplu şi rapid. Este posibil să simţiţi după aceea nevoia de a regla fin poziţiile pedalelor, ceea ce este uşor de făcut, după cum a descris mai înainte în acest capitol. Am observat că, în ambele poziţii ale pedalierului, există poziţii ale componentelor pedalelor ce pot fi reconfigurate în aşa fel încât pedalele să fie bine adaptate dimensiunilor picioarelor voastre. În general, pedalele volanului T500 RS sunt gândite foarte bine pentru adaptabilitate şi pentru reconfigurarea rapidă şi lejeră – o reuşită a designului şi proiectării inginereşti.





Iar succesul designului se reflectă şi în capacitatea pedalierului de a sta nemişcat pe o suprafaţă, chiar şi la acţionarea a două, chiar trei pedale simultan. Datorită greutăţii, această stabilitate a pedalierului este crescută, iar suporturile sale cauciucate îşi aduc şi ele aportul în acest sens. Totuşi, este important ca suprafaţa pe care aşezaţi pedalierul să nu fie alunecoasă, ba chiar să fie un pic aderentă. Am observat că, la aşezarea pe covor a pedalierului, acesta rămâne stabil chiar şi la aplicarea tehnicii heel-n-toe, ce presupune apăsarea simultană a frânei cu călcâiul piciorului drept, în timp ce vârful acestuia acţionează acceleraţia.

Pe de altă parte, mi se pare de bun simţ să luăm în considerare şi afirmaţia producătorului Thrustmaster, care consideră că un volan precum T500 RS îşi are locul montat într-un cockpit - fie că este vorba de un cockpit deja disponibil comercial pentru gameri, fie că e vorba de unul ad-hoc, făcut prin mijloace artizanale (eu lucrez acum la un cockpit pentru mine). Totuşi, cea mai bună amplasare pentru un pedalier de volan este într-un cockpit, în care este fixat rigid cu şuruburi. Iar pedalierul unui Thrustmaster T500 RS, cu arcurile sale puternice, merită un loc într-un cockpit. Ca de altfel, şi volanul propriu-zis. De aceea, producătorul a prevăzut în baza volanului două găuri filetate, pentru ca volanul să poată fi solid prins în şuruburi de un postament. S-ar putea să fie nevoie de o asemenea prindere...

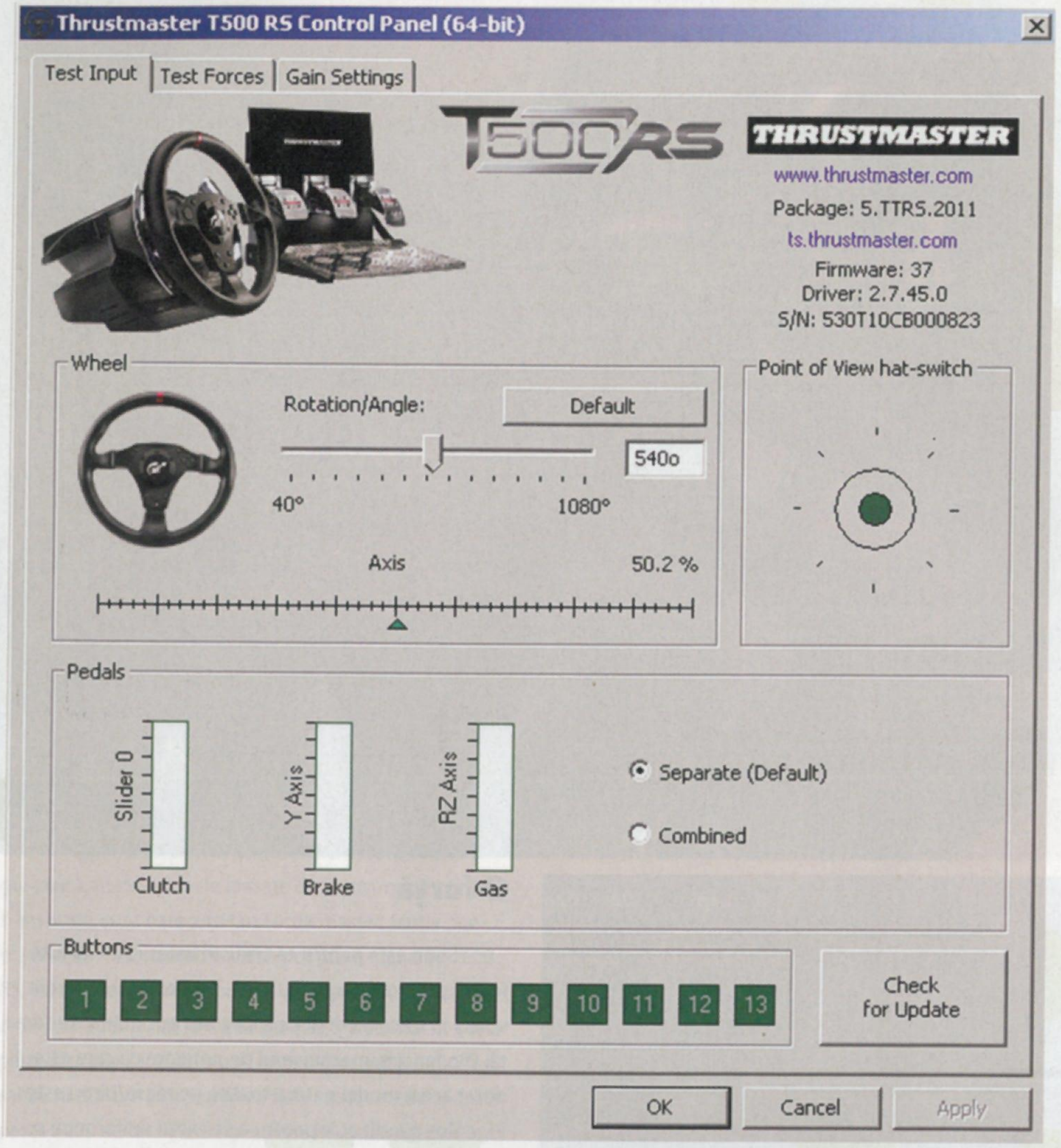
O forţă

Spun asta pentru că Thrustmaster T500 RS este foarte puternic. Cu certitudine, este cel mai puternic volan cu force feedback pe care am pus mâna vreodată. Din fericire, mecanismul de prindere cu care este dotat acest model pentru fixarea pe masă/birou este ingenios gândit atât pentru a distribui uniform pe o suprafaţă mare sarcinile ce acţionează asupra volanului în timpul utilizării, cât şi pentru a aplica o forţă de strângere considerabilă. Astfel, fixarea de masă a volanului se face rigid şi sigur. Ceea ce, repet, este mai mult decât necesar în cazul T500 RS, deoarece acest volan este FOARTE puternic.

Se pare că Thrustmaster nu a glumit sub nici o formă atunci când a făcut publice specificaţiile motorului cu care este dotat acest volan: este vorba despre un motor electric destinat aplicaţiilor industriale, cu putere de 65 watt. Iar avertismentele din manualul volanului nu sunt deloc exagerate – sub nici o formă nu ai vrea ca volanul să-ţi prindă mâna atunci când se autocalibrează la pornirea Windows-ului, mai ales dacă puterea este setată la maxim. Deci, niciodată nu trebuie să vă băgaţi mâna prin interiorul volanului, ţineţi-o PE volan sau departe de el dacă veţi ajunge în proximitatea unui T500 RS. Avertismentul este foarte serios pentru cei care au copii, ce trebuie obligatoriu ţinuţi la distanţă de monstrul de la Thrustmater şi supravegheaţi permanent când sunt în preajma lui, dacă acesta este conectat la USB şi alimentat cu curent.

De altfel, prima mea impresie, până când m-am mai documentat, am mai experimentat şi am configurat şi reconfigurat prin jocuri setările de force feedback, a fost aceea că biroul meu este departe de specificaţiile de rezistenţă necesare pentru un T500 RS – se mişca şi scârţâia din toate încheieturile la viraje şi la corecţiile de traiectorie bruşte, asta ca să nu mai vorbesc de impactul

Testarea pedalelor și volanului, precum și reglarea unghiului maxim de rotație, în panoul software de control al T500 RS.



cu alte mașini sau cu gardurile de protecție de la marginea circuitului. Ba chiar și la ieșirile în decor, ori la trecerile viguroase peste vibratoarele de pe marginea virajelor, trepidațiile induse de volan în birou erau de-a dreptul alarmante...

Îmblânzirea bestiei

Dar, după depășirea primului șoc, a urmat etapa de înțelegere a animalului. Cum să vă spun, la un volan cu force feedback obișnuit, forțele nu sunt foarte mari, ele sunt mai mult simbolice, destinate în special pentru a îți oferi informație despre ce se întâmplă cu mașina pe circuit. De aceea, la volanele obișnuite setările de force feedback sunt importante, dar nu vitale, ele nu pot afecta grav jucabilitatea unui simulator sau genera situații neplăcute fizic. T500 RS, în schimb, este conceput pentru reda comportamentul oricărei mașini, inclusiv al uneia vechi cu direcție neasistată. De fapt, chiar direcția unui camion vechi fără de servouri poate fi simulată din gros cu T500 RS...

Așa se face că este necesar să înțelegeți setările de force feedback specifice fiecărui simulator și să experimentați până reușiți să găsiți cea mai potrivită configurație pentru T500 RS. Și o veți găsi cu siguranță, pentru că din T500 RS se poate obține orice cu ajutorul setărilor. Eu am urmat linia clasică: în panoul software de control al volanului, am dat la maximum toate forțele. Cu T500 RS această setare poate părea sinucigașă, în special dacă ai mâna în locul nepotrivit atunci când acesta se autocalibrează la pornirea Windows-ului – să nu o ai, fii atent! De ce este bine să ai forțele date la maxim în setările din driverul volanului, în general? Pentru că astfel toate forțele, inclusiv cele de detaliu, vor fi „livrate" fără atenuare către jocuri. Filtrarea ulterioară, echilibrarea forțelor și selectarea detaliilor „de feeling" pe care le considerați necesare se va face întotdeauna din secțiunea de opțiuni a simulatorului auto – presupunând că acesta oferă suficienți parametri pentru configurarea force feedback-ului, ceea ce este adevărat pentru seria Race de la Simbin și pentru Netkar Pro, rFactor și LFS.

Ei bine, după ce am studiat ceva documentații și am consultat forumurile de profil, am purces la experimente prelungite în Race 07/GTR Evo/Race On/STCC2. Treptat, am reușit să aduc volanul exact acolo unde doream. T500 RS a dat dovadă de forță și detaliu, de viteză extraordinară de reacție și de dinamică fără precedent. Este uimitoare combinația de finețe și forță brută de care acest volan este capabil după ce este setat corespunzător în jocuri. Nu am întâlnit niciodată până acum o asemenea îmbinare între software și hardware într-un joc, care să îmi ofere atât informația asupra mașinii și terenului pe care aceasta rulează, cât și unealta necesară pentru a reacționa și acționa în consecință.

Am reușit astfel să-mi reduc timpii pe tură din primele încercări, uneori cu până la o secundă. Un aport important în acest sens și-l aduce, în opinia mea, precizia volanului T500 RS, care oferă o rezoluție a informației transmise simulatorului auto de 65536 de valori, spre deosebire de câteva sute la volanele obișnuite. Senzorul responsabil de o asemenea precizie este unul magnetic, care nu doar că oferă finețe, dar este, sub aspect mecanic, aproape fără moarte, deoarece uzura este ca și inexistentă.

Așa se face că am simțit efectiv că volanul îmi permite să pun mașina cu precizie pe o anumită trasă, transmițându-mi în același timp cu acuratețe prin force feedback toate informațiile necesare pentru a reuși abordarea respectivei trase. Iar echilibrarea supravirării prin contravirare este extraordinar de rapidă, exactă și eficace cu T500 RS, este mult mai ușor să faci derapaje controlate și drift cu acest model de la Thrustmaster.

Dar, cred că lucrul cel mai important, și până la urmă suprema reușită a T500 RS, este acela că îți dă senzația pe care ți-o oferă și o mașină sport: aceea că în mâinile tale se află o bestie plină de putere, ce oricând poate să-ți facă dovada forței sale covârșitoare, dar care poate fi stăpânită impecabil prin finețe, talent și inteligență. De aceea, pot spune că T500 RS nu este pentru oricine, nu este o jucărie pentru arcadeuri, ci o unealtă desăvârșită destinată pasionaților de simularea auto, care au deja o anumită experiență în domeniu.

Problema din Paradis

Well, de la prima vedere este clar că T500 RS e un volan pentru PS3 – are toate butoanele specifice unui controler de PS3, și încă ceva pe deasupra. Dar, ciudat mi se pare faptul că în foarte puține locuri spre deloc Thrustmaster pomenește faptul că T500 RS este un volan hibrid, atât pentru PS3, cât ȘI pentru PC. Mai mult, mi se pare absolut idiot faptul că pe site-ul oficial Thrustmaster, T500 RS este listat strict la volane pentru PS3, deși are drivere și software excelent de control pentru PC, inclusiv Windows 7 – pe care l-am și testat fără probleme. E ca și cum producătorul ar face orice numai să piardă cumpărătorii cu PC-uri. Sincer, eu văd o piață mare pentru T500 RS în special în sectorul de PC-uri, repet, acolo unde sunt adevărații pasionați de simularea auto, nu pe console, unde încă nu avem decât tentative de simulatoare, convingătoare, but not there yet. Știu că arată bine să ai logo-ul GT pe volan, dar faptul că T500 RS este volanul oficial Gran Turismo la momentul actual nu cred că ar trebui să determine „ocultarea" compatibilității acestui produs cu titlurile de vârf ale simulării auto – pe care le găsiți pe PC.

Altă ciudățenie a T500 RS mi s-a părut a fi soluția tehnică pentru schimbătorul de viteze. Acesta este secvențial, sub formă de padele situate în spatele volanului. Padelele sunt fixe, ele nu se rotesc deodată cu volanul. Ceea ce duce la o mare problemă. Volanul se poate roti complet cu până la 1080°, cea mai mare valoare pe piață de până acum – ceea ce este bine. Dar, asta te lasă de foarte multe ori cu mâna care trebuie să schimbe viteza în aer, la propriu, pentru că nu poți ajunge la padela schimbătoare de viteze. Chiar și după ce te obișnuiești, tot e greu spre foarte greu să reacționezi rapid, mai ales în timpul virajelor mai strânse sau șicanelor mai largi. Deși padelele sunt foarte late, asta nu ajută suficient.

Soluția este schimbătorul de viteze clasic, pus la mâna dreaptă, în felul în care o fac Logitech G27 sau sistemele Fanatec. Din păcate, un astfel de schimbător nu există la T500 RS, și asta este o mare lipsă atunci când vrei să folosești volanul pe o rotație mai mare de 220°. Există zvonul că Thrustmaster ar urma să lanseze un astfel de schimbător, separat de pachetul T500 RS. Ar fi bine să fie așa, chiar dacă ar însemna bani în plus de cheltuit. Pentru cine și-l poate permite, T500 RS merită cu vârf și îndesat fie și numai ca volan și pedale, la care face să adaugi ulterior un schimbător de viteze clasic, în H sau secvențial.

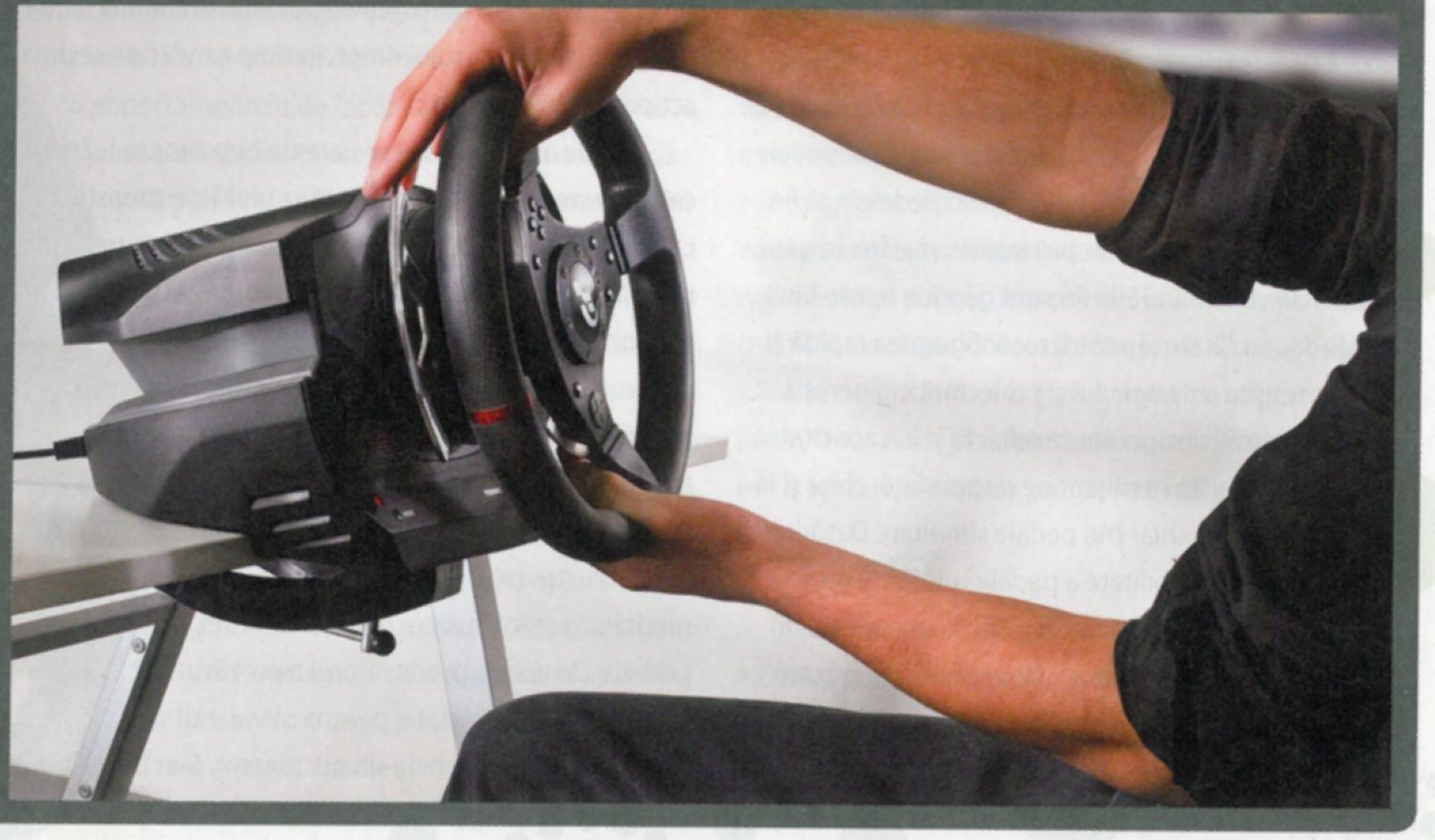
Există și acum soluții de sine stătătoare, precum schimbătorul Act Labs RS, cele de la Frex (foarte scumpe!) sau un Lightning SST, care ar merge minunat pe lângă un T500 RS. Există o singură problemă – compatibilitatea. Este posibil ca aceste schimbătoare să nu poată fi folosite pe console. Ba chiar pe PC, unele jocuri nu le recunosc și nu le pot folosi – spre exemplu, Shift 2

LIMITAREA FIZICĂ A ROTAȚIEI

Thrustmaster T500 mi-a făcut o surpriză foarte plăcută în timp ce, intrat în panoul lui software de control, am tras cu mouse-ul de cursorul de reglaj al unghiului de rotație a volanului. În acel moment am auzit un sunet discret, de motoraș acționând un mecanism. Hmm, mi-am spus, doar nu?... Nici nu cutezam să sper că așa ceva este posibil, așa că nu mi-am dus gândul mai departe. Doar în momentul în care am rotit volanul până la noua limită pe care o setasem din panoul software de control, mi-am dat seama că bănuiala mea se adeverește. La noul capăt al cursei volanului acesta se oprește ca într-un zid, ca să zic așa, și nu poate fi rotit mai departe. Să vă explic.

Toate celelalte volane de pe piață, care oferă unghiuri de rotație mari, se opresc complet, rigid, numai la maximul unghiului de rotație pus la dispoziție de volan. Spre exemplu, Logitech Driving Force GT oferă un unghi maxim de rotație de 900°. El se va opri total, fără a putea fi mișcat mai departe, numai la capătul unei rotații de 900°. Însă, dacă setați din softul de control al DF GT ca unghiul maxim de rotație să fie mai mic de 900°, să zicem, îl reglați la 270°, când ajungeți la limitele de rotație la 270° volanul nu se oprește rigid, total, ca într-un obstacol fizic. Nu, volanele ca Logitech DF GT, adică majoritatea, folosesc o blocare în software, nu în hardware, la limitele de rotație mai mici decât cea maximă fizic. Or, blocarea în software nu este totală, ea se manifestă doar ca o creștere semnificativă a rezistenței opuse la rotație de către volan, odată ajuns la limita de rotație reglată de utilizator. Sincer, nu am fost niciodată mulțumit cu această soluție.

Și tocmai de aceea am fost entuziasmat de faptul că Thrustmaster a adoptat o soluție hardware la această problemă. Practic, a fost introdus un motoraș suplimentar, a cărui sarcină este de a acționa un mecanism fizic de limitare a unghiului maxim de rotație al volanului. Asta am auzit când am reglat unghiul maxim de rotație al volanului la o valoare mai mică de 1080°: motorașul care regla în hardware unghiul maxim de rotație. Rezultatul? La orice unghi maxim setat pentru rotația volanului, la capătul cursei oprirea acestuia este rigidă, completă, ca și cum aceea ar fi configurația hardware din fabrică a volanului. Senzația este net superioară, oferind realism și sporind precizia în folosirea volanului.





Pedalele sistemului T500 RS, în poziția de tip GT



Pedalele sistemului T500 RS, în poziția de tip monopost (F1).

T500 RS ŞI GT5

T500 RS este noul volan oficial al seriei Gran Turismo. Faină chestie, japonezu' şi-a declarat entuziasmu' şi determinarea în legătură cu senzaţiile pe care T500 RS trebuie să le ofere jucătorilor, toate bune şi frumoase, dar ce se simte la mână? Păi, în primul rând trebuie spus că au apărut patch-uri care au pregătit GT5 pentru folosirea unui T500 RS, motiv pentru care acest volan apare acum în lista de dispozitive de control suportate de joc. Numai că acesta este numai începutul în „împuparea" volanului cu GT5. De ce spun asta?

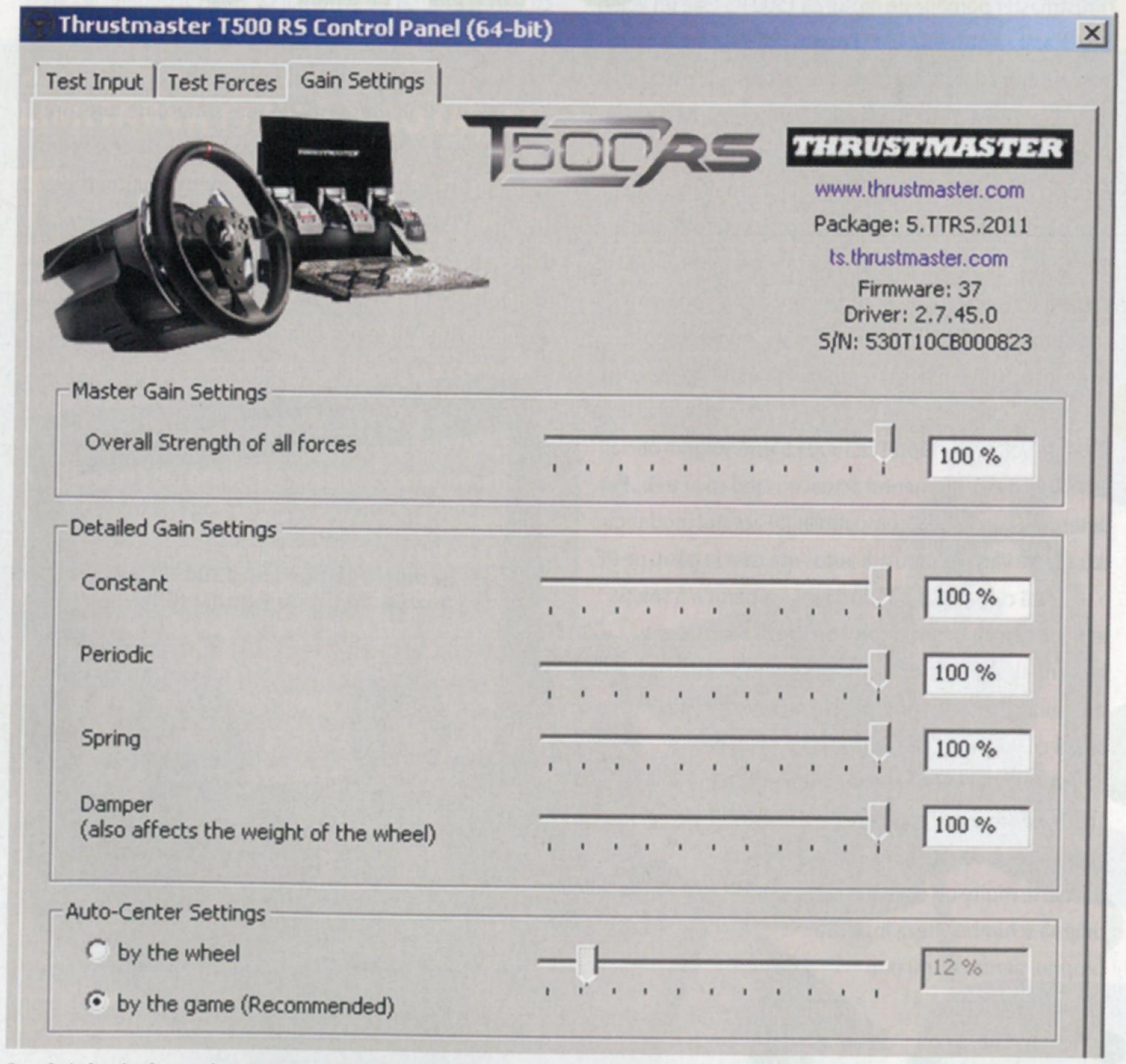
Consola PS3 nu oferă utilizatorilor mijloace software extensive de configurare a unui volan. De fapt, nu o face deloc, lăsând această sarcină în seama jocurilor. Din start, asta te privează de panoul software de control pe care T500 RS ţi-l oferă pe PC. Numai că jocurile de consolă sunt cam minimaliste când vine vorba de configurări de orice fel – deh, targetul nu trebuie obosit cu pagini de parametri şi reglaje... sau cu măcar vreo 6-7 setări esenţiale...

Nici GT5 nu face excepţie sub acest aspect, ceea ce lasă toată configurarea în trei setări de realism – una din ele fiind Simulation – urmată de o setare de Steering Power Assist şi una de putere a force feedback-ului. Am optat pentru simulare, am pus Steering Power Assist pe Off şi intensitatea force feedback-ului pe 4. Wrong. Nu am braţe de camionagiu. Sorry. Nu îmi exersez braţele, doar abdomenul şi picioarele – iar când stai pe scaun, astea contează mai puţin. Bănuind că orice valoare mai mare ar fi însemnat prea multă sudoare în curse, am redus puterea force feedbackului la minim, adică la 1. Almost there, mi-am spus după o tură de test. Aşa că am pus şi Steering Power Assist pe ON – ceea ce mai atenuează forţele din viraje, se pare. Aproape bun aşa, poţi face o cursă fără să ai febră musculară, dar forţa necesară este în continuare un pic prea mare pentru realism şi confort. Se poate juca în aceste condiţii, dar eu cred că oamenii de la Polyphony Digital au subestimat forţa volanului T500 RS şi au supraestimat-o pe cea a braţelor noastre.



În afară de acest aspect, însă, comportamentul T500 RS în GT5 a fost ireproşabil. Încă o dată am fost şocat de fineţea, precizia şi realismul acestui volan. Iar felul în care a fost configurat în GT5 ca urmare a colaborării dintre Thrustmaster şi Polyphony Digital este stelar. E altă viaţă, faţă de Logitech DF GT. Literalmente m-am jucat (sic!) din direcţie şi frâne, zburând în derapaje controlate pe care înainte nu le puteam face decât cu mare greutate. Contravirarea din volan pentru a compensa supravirarea este o plăcere, o bucurie greu de redat în cuvinte. Volanul reacţionează rapid şi perfect proporţional cu rotaţia direcţiei maşinii, la zecime de grad. Am avut mici dificultăţi la început, pentru că în GT5 unghiul de rotaţie maxim setat în joc, ce nu poate fi schimbat, este de 1080°. Dar, după ce m-am obişnuit cu această setare, m-am delectat cu fineţea şi rezoluţia sporite oferite atât de posibilitatea rotirii de mai multe ori a volanului pentru virajele problematice, cât şi de senzorul magnetic cu codare pe 16 bit din volan. Iar maşina se simte perfect în volan, ştii în permanenţă exact ce se întâmplă cu automobilul pe care îl pilotezi pe circuit, ai senzaţia că interacţionezi cu un sistem de direcţie real – cu excepţia forţei un pic prea mari.

Totuşi, la sfârşitul unei plăcute zile de teste pe PS3, am rămas cu senzaţia uşor haioasă că Thrustmaster T500 RS este, ca volan, mai bun decât este GT5 ca simulator... Cred în continuare că T500 RS are mai mult de oferit decât ca volan de GT5, iar asta o poate face, deocamdată, numai pe PC.



Reglajele de force feedback în panoul software de control al T500 RS

Unleashed, la momentul scrierii acestor rânduri, nu acceptă astfel de schimbătoare de viteze. So, Thrustmaster, we have a problem! Din fericire, însă, în simulatoarele consacrate se pot folosi schimbătoare de viteză third-party.

De câţiva ani încoace am avut anumite rezerve privind fiabilitatea volanelor de la Thrustmaster. Evident, când este vorba de un volan de peste 2000 de eli, aceste rezerve tind să capete o greutate suplimentară. Aşa se face că am căutat să primesc un răspuns sincer de acolo de unde trebuie, şi am aflat că T500 RS este un produs dintr-o clasă superioară sub fiecare aspect, inclusiv cele ale calităţii constructive şi fiabilităţii. După toate semnele, am încredere în această informaţie. Iar asta aduce Thrustmaster TS500 RS în topul recomandărilor mele, în opinia mea acest volan fiind un remarcabil unicat prin ceea ce oferă pasionaţilor de simulatoare auto.

P.S. Ştiu că ar fi trebuit să compar T500 RS cu G27 de la Logitech. Dar, de atâţia ani de când a apărut G25 şi mai apoi G27, Logitech nu ne-a trimis la test nici un exemplar. Înţeleg că nu ne distingem între celelalte publicaţii din România dedicate jocurilor, deoarece, din nefericire, suntem singurii de ceva vreme şi deja nu se mai vede copacul din cauza arborelui. Atunci, oare cum de ne-a văzut distribuitorul Thrustmaster şi ne-a trimis un exemplar la test înainte chiar de a ajunge T500 RS la vânzare?...

■ **Marius Ghinea**

Colecţia CHIP KOMPAKT te invită să descoperi:

EDIŢIE LIMITATĂ



OFFICE 2010
Această carte cuprinde peste 200 de sfaturi practice pentru suita Microsoft Office 2010.

PHOTOSHOP CS5
Ghidul acoperă cele mai importante aspecte ale editării şi retuşării foto digitale cu ajutorul Adobe Photoshop CS5.

WINDOWS 7
Cartea cuprinde sfaturi de configurare şi tuning pentru popularul sistem de operare Windows 7.

500 DE SFATURI DE FOTOGRAFIERE
Cartea oferă cele mai interesante trucuri pentru diversele subiecte ale fotografiei digitale.

Oricare dintre aceste cărţi este oferită acum la numai 19,98 lei/buc.

Cărţile pot fi comandate online pe **www.chip.ro/librarie** sau pot fi achiziţionate în librăriile din toată ţara.

COMANDAŢI CU TELEFONUL MOBIL!

Utilizând imaginea punctată din dreapta şi camera telefonului dumneavoastră mobil puteţi comanda acum rapid şi la preţ avantajos cărţile dorite!

Folosiţi-vă camera din aparatul foto pe post de scanner de coduri de bare. Instalaţi prin intermediul telefonului una dintre aplicaţiile disponibile pentru sistemul dumneavoastră de operare mobil. Intraţi în librăria de aplicaţii dedicată (App Store pentru Apple, Market pentru Android, Ovi pentru Nokia (Symbian) sau Marketplace pentru Windows Phone 7) şi căutaţi o aplicaţie pentru citirea codurilor QR.

După instalarea aplicaţiei este de ajuns să o porniţi pe telefon şi folosind camera aparatului, să încadraţi pătratul alăturat cu codul QR, daţi clic, iar aplicaţia vă va redirecta prin intermediul browserului mobil la pagina dorită.

Scanaţi codul de mai jos

SIMPLU, DIN CÂTEVA CLICURI!

Aplicaţii gratuite: Neoreader, Barcode, ScanLife – iPhone; Barcode Scanner, ShopSavvy, ScanLife, QuickMark – Android; ScanLife, BeeTagg, QR Code Scanner Pro – Blackberry; QR Reader, BeeTagg, Neoreader – Windows Phone 7; Upcode - Symbian

UPGRADE ACCESIBIL – SSD

O placă de bază sau o placă video nu reprezintă un upgrade accesibil tuturor, dar un SSD vă va reda cu siguranță încrederea în puterea vechiului sistem.

Odată cu lansarea SSD-urilor, hard diskurile, pe care le considerăm simple medii de stocare chiar dacă sunt din ce în ce mai încăpătoare, nu mai sunt cele mai eficiente gazde pentru un sistem de operare. Datorită componentelor în mişcare care se află într-un hard disk, acesta are nevoie de un timp de încălzire. În momentul în care sistemul intră în stand by sau pur şi simplu nu mai este folosit, pentru a reveni la randamentul inițial, capul de citire al hard diskului trebuie să se pună din nou în mişcare, să se plimbe până ajunge la informația căutată şi să înceapă să o citească. La SSD-uri soluția este cu totul alta. Datorită faptului că nu mai sunt componente în mişcare, toată activitatea se rezumă la două componente: controllerul de memorie şi cipurile efective pe care se stochează informația. Pentru a vă face o părere, este suficient să vă gândiți că timpul de acces la informație în cazul unui HDD performant este de 10 milisecunde, în timp ce timpul de acces al unui SSD este de 0,09 milisecunde. Dacă tot am ajuns să fim ghidați de rate de transfer odată cu evoluția abonamentelor de internet, trebuie reținut că un hard disk are o rată medie de transfer de aproximativ 60 MB/s, cu un apogeu de aproximativ 110 MB/s în anumite condiții. Un SSD, în schimb, poate atinge viteze chiar şi de 250 MB/s. Dacă în urmă cu aproximativ 2 ani SSD-urile nu erau extrem de atractive când venea vorba de scriere, acum situația s-a remediat complet cu ajutorul unui nou controller intitulat SandForce. În altă ordine de idei, noile medii de stocare nu mai sunt în perioada de început.

În practică, utilizarea SSD-urilor se reflectă într-un timp de pornire pentru Windows cu până la 40-50% mai mic, într-o instalare de OpenOffice cu 41% mai rapidă, dar mai ales într-un timp de pornire mult mai mic când vine vorba de jocuri sau alte programe. Dacă un hard disk obişnuit este aproape tot timpul zgomotos, un SSD nu generează niciun fel de zgomot, deoarece nimic nu se mişcă înăuntrul cutiuței metalice. Dacă la un sistem desktop variația de câțiva wați când vorbim de consumul unui hard disk nu afectează foarte mult factura, scăderea de consum de la 3-7 wați până la sub 1 watt măreşte sesizabil autonomia unui notebook.

Singurul impediment în calea implementării unui SSD în vechiul sistem este prețul, însă odată cu trecerea timpului, prețurile de aproximativ 25 de ori mai mari pentru aceeaşi capacitate probabil se vor micşora. În altă ordine de idei, dacă reuşiți să investiți într-un SSD, efortul se va reflecta într-un sentiment de înviorare pentru toată experiența de utilizare a unui PC, desktop sau portabil. Nu mai rămâne decât să vedeți pe pielea voastră ce înseamnă rate de transfer egale şi cu 250 MB/s când transferați un film şi atunci cu siguranță veți fi convinşi de beneficiul investiției.

■ **Alexandru Puiu**

Corsair Force CSSD-F180GB2-BRKT

1



SPECIFICAȚII:
Capacitate: 180 GB
Preț estimat: 1585 lei
Viteză de citire/scriere: 264/256 MB/s
Timp mediu de acces: 0,12 ms
Puterea consumată în aşteptare-operare: 0,6/0,8

A-Data S599 (AS599S-64GM-C)

SPECIFICAȚII:
Capacitate: 64 GB
Preț estimat: 563 lei
Viteză de citire/scriere: 254 / 254 MB/s
Timp mediu de acces: 0,19 ms
Puterea consumată în aşteptare-operare: 0,3 / 0,8



2

Corsair Force CSSD-F120GB2-BRKT

SPECIFICAȚII:
Capacitate: 120 GB
Preț estimat: 933 lei
Viteză de citire/scriere: 265/256 MB/s
Timp mediu de acces: 0,11 ms
Puterea consumată în aşteptare-operare: 0,9 / 1,2



3

4



SPECIFICAȚII:
Capacitate: 60 GB
Preț estimat: 490 lei
Viteză de citire/scriere: 234/165 MB/s
Timp mediu de acces: 0,16 ms
Puterea consumată în aşteptare-operare: 0,4 /1,2

OCZ Vertex Turbo (OCZSSD2-1VTXT60G)

SPECIFICAȚII:
Capacitate: 30 GB
Preț estimat: 364 lei
Viteză de citire/scriere: 204/147 MB/s
Timp mediu de acces: 0,17 ms
Puterea consumată în aşteptare-operare: 0,4/1,1

OCZ Vertex (OCZSSD2-1VTX30G)



5

6



Intel X-25M G2 Postville

SPECIFICAȚII:
Capacitate: 160 GB
Preț estimat: 1576 lei
Viteză de citire/scriere: 240/99 MB/s
Timp mediu de acces: 0,19 ms
Puterea consumată în aşteptare-operare: 0,6 / 2,5

SPECIFICAȚII:
Capacitate: 40 GB
Preț estimat: 453 lei
Viteză de citire/scriere: 182/39 MB/s
Timp mediu de acces: 0,10 ms
Puterea consumată în aşteptare-operare: 0,6 / 1,6

7



Intel X25-V SSDSA2MP040G2R5

Kingston SSDNow V+ Drive (SNV225-S264 GB)

SPECIFICAȚII:
Capacitate: 64 GB
Preț estimat: 720 lei
Viteză de citire / scriere: 220 / 137 MB/s
Timp mediu de acces: 0,62 ms
Puterea consumată în aşteptare-operare: 0,2 / 1,5



8

Kingston SSDNow V100 SV100S2128G



SPECIFICAȚII:
Capacitate: 128 GB
Preț estimat: 849 lei
Viteză de citire / scriere: 245 / 220 MB/s
Timp mediu de acces: 0,55 ms
Puterea consumată în aşteptare-operare: 1,2 / 4

9

Kingston SSDNow V100 SV100S2128G



10

SPECIFICAȚII:
Capacitate: 256 GB
Preț estimat: 1950 lei
Viteză de citire/scriere: 231 / 113 MB/s
Timp mediu de acces: 0,41 ms
Puterea consumată în aşteptare-operare: 0,5 / 3,2



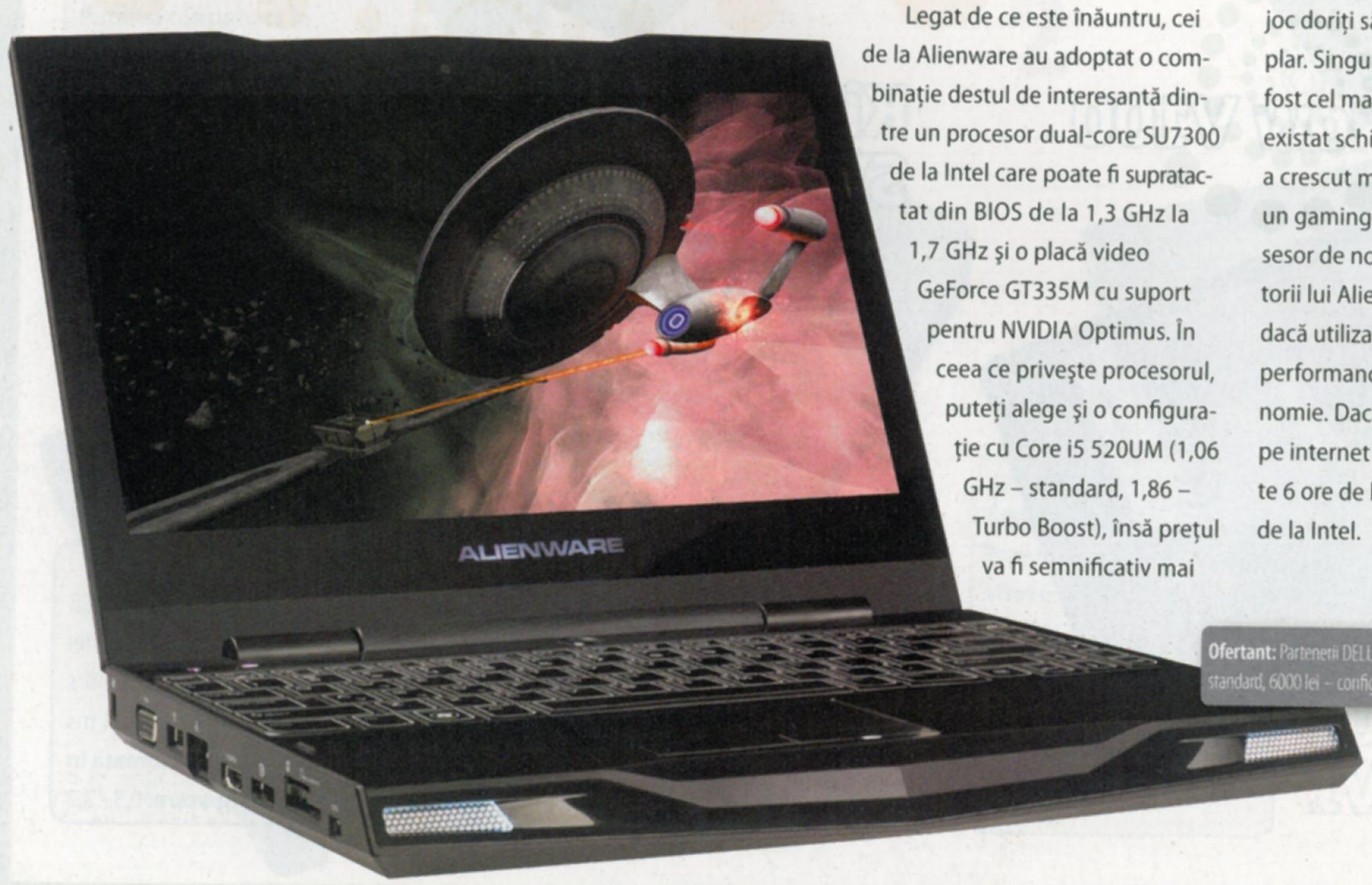
Alienware M11X

Cel mai puternic dintre cei mici

Dacă unele companii se străduiesc să creeze cel mai subţire notebook sau cel mai autonom când vine vorba de baterie, Alienware a creat cel mai puternic notebook de 11,6 ţoli.

Chiar dacă ne-am obişnuit să asociem ideea de gaming portabil doar cu sisteme masive, impresionante, care nu sunt foarte uşor de transportat, Alienware, divizia high-end de la Dell, s-a hotărât să spargă tiparul cu o gamă de laptopuri extrem de originale.

Intitulat Alienware M11X, cu subtitlul cel mai performant notebook cu o dimensiune a panoului de sub 15 ţoli, micuţul laptop este o unealtă perfectă pentru gaming portabil. Are o grosime de 32,7 mm şi o greutate de 1,99 kg, iar în acest fel reclama celor de la Alienware în care un individ se joacă cu entuziasm un shooter într-o cafenea este din ce în ce mai plauzibilă. Cu un panou de 11,6 ţoli şi o rezoluţie HD Ready de 1366 x 768, nimic nu va sta în calea sesiunilor de World of Warcraft sau Call of Duty în deplasare. Tot la design, pe lângă dimensiunile notebook-ului (32,7 x 285,7 x 233,3 mm), intră caracteristicile specifice tuturor modelelor de notebook-uri de la Alienware: multe leduri particularizabile, la care se adaugă capul de extraterestru care domină spatele notebook-ului. Deşi conceptul se aseamănă foarte tare cu un pom de Crăciun, pentru logoul Alienware, pentru capul de extraterestru de la baza ecranului şi pentru boxe şi tastatură puteţi alege aproape orice culoare, aceste elemente dând unicitate notebook-ului. Trebuie menţionat că în orice moment puteţi stinge becurile de pe notebook cu ajutorul combinaţiei FN + PRT SCR (Alien FX). Carcasa, chiar dacă este lucioasă, datorită unor materiale de calitate, reuşeşte să dea senzaţia de viaţă lungă. Touchpad-ul şi zona de la baza tastaturii sunt mate, de culoare neagră, iar după cum se simt la atingere, au mari şanse să arate la fel şi peste 2 ani. Chiar dacă mult prea puţini utilizatori se joacă pe touchpad, merită să reţineţi că textura de tip fagure de pe M11x este perfectă pentru mişcări rapide şi precise. Tastatura este foarte importantă în orice context, iar la un dispozitiv care se pretinde a fi de gaming, cu atât mai mult. În cazul acestui model micuţ de la Alienware, este compactă şi poate un pic înghesuită, însă respectul pentru importanţa unor taste duble sau triple precum Shift, Enter, Backspace, Tab sau CTRL este evident, ajutându-vă să nu prea rataţi tastele. Singurul reproş este legat de tastele direcţionale care, chiar dacă nu sunt foarte mici, ar fi putut fi mai la distanţă de tastele dimprejur.



Legat de ce este înăuntru, cei de la Alienware au adoptat o combinaţie destul de interesantă dintre un procesor dual-core SU7300 de la Intel care poate fi supratactat din BIOS de la 1,3 GHz la 1,7 GHz şi o placă video GeForce GT335M cu suport pentru NVIDIA Optimus. În ceea ce priveşte procesorul, puteţi alege şi o configuraţie cu Core i5 520UM (1,06 GHz – standard, 1,86 – Turbo Boost), însă preţul va fi semnificativ mai mare. În ceea ce priveşte stocarea, configuraţiile cele mai ieftine încep de 250 GB cu 7200 rpm şi ajung până 256 GB SSD. Dacă vă întrebaţi cât de mult se reflectă în preţ prezenţa unui SSD cu o asemenea capacitate în sistemul portabil, gândiţi-vă că cel mai ieftin dispozitiv de acest fel pe care îl puteţi achiziţiona începe de la aproximativ 1800 de lei. Legat de lipsa unităţii optice, unii utilizatori ar putea fi nemulţumiţi, însă ţinând cont de cât de rar mai introduceţi un disc în unitatea optică CD/DVD, s-ar putea de asemenea să consideraţi că spaţiul aferent respectivului instrument a fost folosit mult mai bine. Pe partea de conectică, lui M11x nu îi lipseşte nimic. Gândiţi-vă doar la portul DisplayPort, prezent doar în unele configuraţii extrem de scumpe, la care se mai adaugă 3 USB-uri 2.0 cu tensiune suplimentară, un port HDMI, VGA, un SD Card Reader şi un FireWire. Pe partea de sonorizare s-a folosit un codec ALC665, la capitolul conectori această decizie s-a reflectat în 2 ieşiri de căşti şi un line in/MIC. Din fericire, cu ajutorul Realtek HD Audio Manager puteţi oricând să treceţi cei 3 conectori de 3,5 mm în mod 5.1. La capitolul opţiuni de configurare puteţi avea atât un modem 3G, cât şi un TV tuner hibrid, direct din fabrică.

În ceea ce priveşte performanţa acestui notebook jucăuş, este suficient să ştiţi că, începând cu Crysis 2 şi terminând cu cel mai recent Call of Duty, orice joc recent poate fi jucat cu detalii mari în rezoluţia nativă a laptopului, 1366 x 768. Dacă e să renunţaţi la ceva, s-ar putea să trebuiască să faceţi din când în când un compromis şi să dezactivaţi setările de anti aliasing, însă indiferent ce joc doriţi să jucaţi pe M11x, acesta se comportă exemplar. Singurul titlu în care am coborât setările la mediu a fost cel mai nou Medal of Honor, însă dacă estetic nu au existat schimbări majore, numărul de cadre pe secunde a crescut mult peste media de care aveţi nevoie pentru un gaming fluent. Indiferent de performanţă, orice posesor de notebook se aşteaptă să-l ţină bateria, iar creatorii lui Alienware nu au neglijat acest aspect. Astfel, dacă utilizaţi placa video NVIDIA, obţineţi, în modul high-performance din Windows 7, aproximativ 4 ore de autonomie. Dacă vreţi să profitaţi de o sesiune de navigare pe internet sau de tehnoredactare de lungă durată, peste 6 ore de baterie nu sunt absurde folosind placa video de la Intel.

Ofertant: Partenerii DELL **Preţ:** aproximativ 4000 lei – configuraţia standard, 6000 lei – configuraţia high-end

Logitech Z205

Boxe de călătorie



Cu toţii ştim notebook-urile care sună prost sau nu se aud bine, nu din cauza faptului că sunt ieftine, ci pur şi simplu din cauza faptului că sonorizarea nu este prioritară când se creează un sistem portabil. Pentru cei care vor mai multă calitate sonoră când lucrează la birou sau pentru cei care îşi petrec viaţa în deplasare, dar vor să umple cu muzică o cameră de hotel, Logitech a creat Z205. Acest sistem stereo extrem de compact vine cu sistem clips cu cauciuc pe interior pentru a se prinde de display-ul laptopului, fără a lăsa urme. Un avantaj major al lui Z205 este că, prin intermediul unui cablu USB, nu este doar o boxă, ci şi o placă de sunet separată de cea a sistemului. Pe lângă faptul că este compatibil cu orice sistem PC sau Mac, acest sistem portabil de boxe vă permite prin intermediul celor 3 butoane de pe suprafaţa superioară să controlaţi volumul şi, dacă este cazul, să vă treceţi sistemul în mod silenţios. Dacă aveţi un cablu stereo cu mufă de căşti la ambele capete, puteţi conecta şi o altă sursă de muzică la Z205, precum un telefon. Singura condiţie este să aveţi în permanenţă sistemul de la Logitech conectat la un USB pentru alimentarea cu energie electrică. În pachet mai este inclus şi un săculeţ compartimentat pentru transportul boxei şi al cablului USB aferent.

Ofertant: Partenerii Logitech **Preţ:** 150 lei

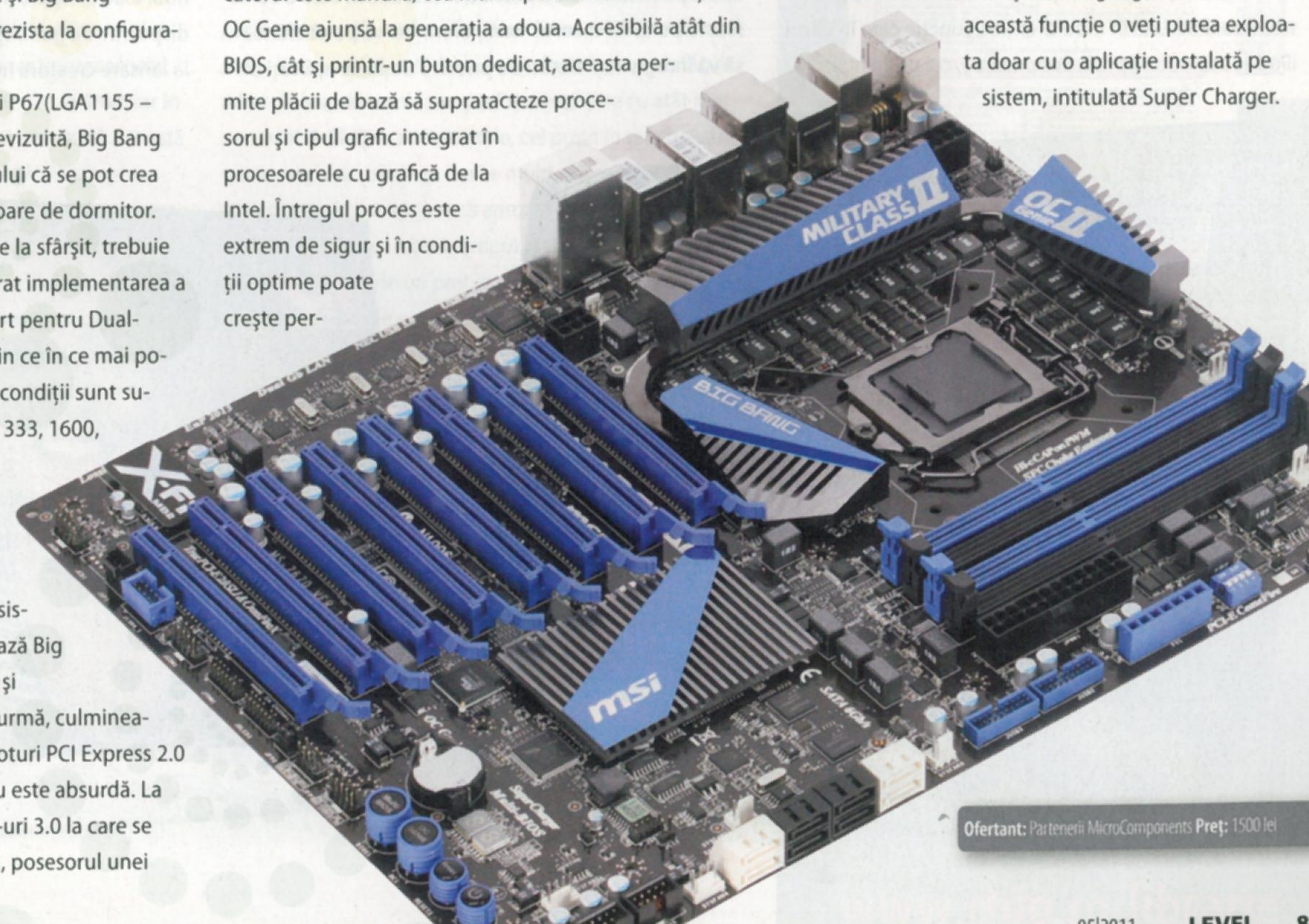
MSI Big Bang-Marshall

Placă de bază pentru un desktop illo tempore

Pornind de la ideea treimii perfecte a plăcilor de bază în ceea ce priveşte lucrurile care contează, MSI a creat standardul Military Grade – generaţia a doua. Calitatea, stabilitatea şi eficienţa convieţuiesc în această nouă generaţie de plăci de bază pentru gameri cu cerinţe extrem de severe. Gândite pentru o viaţă foarte lungă, timp în care îşi menţin standardul de performanţă din prima zi, plăcile de bază din noua familie, din care face parte şi Big Bang Marshall, sunt optimizate pentru a rezista la configuraţii high-end deosebite.

Construită în jurul chipset-ului P67(LGA1155 – Sandy Bridge) de la Intel, varianta revizuită, Big Bang Marshall, este încă o dovadă a faptului că se pot crea plăci de bază pentru super calculatoare de dormitor. Pentru a lăsa elementele importante la sfârşit, trebuie menţionat că cei de la MSI au preferat implementarea a 4 sloturi de memorie DDR3 cu suport pentru Dual-Channel în defavoarea sistemului din ce în ce mai popular Tri-Channel. Chiar şi în aceste condiţii sunt suportaţi până la 32 GB DDR3 (1066, 1333, 1600, 1866, 2133). Pentru stocare aveţi 8 porturi SATA, 4 SATA II şi 4 SATA III, la care se adaugă alte două porturi eSATA. Niciodată nu veţi simţi că aveţi prea puţine hard diskuri în sistem. Marele avantaj al plăcilor de bază Big Bang de la MSI, suportul pentru SLI şi CrossFireX, început cu câţiva ani în urmă, culminează cu Marshall. Având în dotare 8 sloturi PCI Express 2.0 16x, nicio configuraţie multi GPU nu este absurdă. La capitolul conectică, pe lângă 8 USB-uri 3.0 la care se mai adaugă încă 2 pe placa de bază, posesorul unei asemenea plăci de bază se bucură de un chipset audio ALC892 capabil de sunet 7.1 atât analogic (4 ieşiri audio + 2 intrări), cât şi digital (optic + coaxial). Dacă vă încântă achiziţia unei asemenea plăci, să nu uitaţi că vechea carcasă s-ar putea să nu fie suficient de încăpătoare, nu de alta, dar Big Bang Marshall are 34,5 cm (L) x 26,4 cm (W), cu un format de dimensiune XL-ATX.

La capitolul tehnologii inovatoare de care producătorul este mândru, cea mai importantă este funcţia OC Genie ajunsă la generaţia a doua. Accesibilă atât din BIOS, cât şi printr-un buton dedicat, aceasta permite plăcii de bază să supratacteze procesorul şi cipul grafic integrat în procesoarele cu grafică de la Intel. Întregul proces este extrem de sigur şi în condiţii optime poate creşte performanţa iGPU-ului cu până la 36% şi a CPU-ului cu 10% peste TurboBoost. Ţinând cont că au trecut foarte mulţi ani de când BIOS-ul este acelaşi în majoritatea cazurilor, sub numele de Click BIOS, MSI a creat o interfaţă cu suport pentru mouse, care, pe lângă funcţiile obişnuite, permite crearea de backup-uri pentru hard disk sau testarea memoriei în profunzime. Nu lipseşte nici suportul pentru încărcarea rapidă a iPhone-ului sau iPad-ului şi a altor gadgeturi, însă această funcţie o veţi putea exploata doar cu o aplicaţie instalată pe sistem, intitulată Super Charger.



Ofertant: Partenerii MicroComponents **Preţ:** 1500 lei

iPad 2 – bun la orice





Nu știu dacă Apple a simțit amenințarea unei competiții din ce în ce mai serioase din partea unor companii precum Samsung sau Motorola, însă la aproape 11 luni de la lansarea primului model de iPad, Apple a anunțat noua generație de tablete. Asta nu este însă tot: pentru a da drumul produsului către utilizatori cât mai repede, în doar 9 zile, persoanele din SUA puteau cumpăra un iPad, iar în aproximativ 3 săptămâni, ușile magazinelor Apple din 26 de țări s-au deschis larg pentru a primi noul val de doritori de iPad.

Există anumite produse pe care doar un utilizator entuziast le va achiziționa, există și produse care sunt atât de înaintea vremurilor actuale încât nu pot să-și justifice prețul prin argumente de utilitate. Noul iPad 2 nu este un astfel de produs. Ca utilizator de iPad chiar simți că tehnologia integrată în noul dispozitiv portabil este făcută de utilizatori pentru utilizatori.

Diferența de 100 de grame (de la 700 la 600 de grame) transformă noul iPad într-un produs mult mai ușor de folosit, mai ales în cazul unei utilizări pe parcursul a mai multe ore. Masa mai mică și grosimea redusă apropie iPad 2 de un ideal de tabletă. Legat de design, noul iPad se apropie mult mai mult de aspectul unui iPod touch de generație nouă, redimensionat, decât de vechiul iPad. Butoanele de volum și butonul de power sunt în același loc, mufa de căști și portul cu 30 de pini de asemenea, singura diferență fiind switch-ul pentru trecerea iPad-ului în mod silențios, funcție care în cazul iPod touch nu se aplică. Sonorizarea, cel puțin aparent, pare mai puternică decât în cazul dispozitivului de primă generație în parte și datorită difuzorului care ocupă o parte mult mai mare din carcasă.

În ceea ce privește camerele, noul iPad dispune de două, una pe spate și una pe față. Cu un sistem asemănător camerelor din iPod Touch, iPad 2 vă oferă posibilitatea să filmați HD cu camera din spate și să realizați fotografii la o rezoluție nu foarte impresionantă de 960 x 720 pixeli. În ceea ce privește camera din față, poate capta conținut la banala rezoluție VGA de 640 x 480, atât foto, cât și video. Chiar dacă pentru orice utilizator obișnuit este evident că Apple nu a avut ca scop integrarea de camere cu o rezoluție foarte mare pentru înregistrarea filmelor de concediu, camera frontală este foarte bună pentru o conversație online cu mătușa din Italia. Pentru un pic de diversitate, pe lângă aplicațiile FaceTime sau Camera, pe ecranul iPad 2 puteți accesa și PhotoBooth. Identică aproape ca funcționalitate cu aplicația omonimă de pe Mac, PhotoBooth este o sursă foarte bună de divertisment, oferindu-va posibilitatea să vă înregistrați alături de prieteni după ce aplicați diferite efecte, de la infraroșu la alb-negru ori swirl, clone și nu numai. În total, sunt 9 efecte dispuse într-o matrice de 3 pe 3 și toate, simultan, în timp real, afișează conținutul prelucrat cu respectivul efect.



Dar puterea de calcul?

iPad dispune de un SOC A5, care este încă un mod de a spune că reușește să includă într-o grosime extrem de redusă RAM-ul, procesorul și cipul grafic. Acesta este format dintr-un CPU ARM A9 dual-core care lucrează la o frecvență de 1 GHz și un GPU PowerVR SGX543MP, pe lângă 512 MB RAM, de două ori mai mulți decât în prima generație. Legat de gaming, Apple a început să facă presiuni din ce în ce mai mari în această direcție pe dezvoltatori și, dacă până nu demult toate reclamele la iPod Touch erau bombardate de secvențe din jocuri, cu noul iPad 2, Apple încearcă din nou să creeze o aură de dispozitiv de gaming. Luând în considerare că încă de la lansare creatorii Infinity Blade ofereau o variantă mai pretențioasă care să profite de procesorul grafic mai puternic, la scurt timp după lansare titluri precum Dead Space sau NFS confirmau de asemenea că gaming-ul poate fi o plăcere pe o tabletă de 10 țoli. Chiar dacă este foarte greu de apreciat valoarea absolută ca performanță a noului cip grafic față de anteriorul, ținând cont că SONY a optat deja pentru includerea lui PowerVR SGX543MP în viitoarea sa consolă portabilă, NGP, toate indiciile confirmă că Apple și-a pus cărțile unde trebuie când vine vorba de hardware.



Accesorii

O îmbunătățire majoră disponibilă doar în dispozitivele portabile Apple cu procesoare A4 sau A5 este un nou adaptor pe care îl puteți achiziționa separat și care nu este chiar ieftin. Disponibil la 39 $ în Statele Unite ale Americii, noul Digital Video Adapter permite posesorilor de iPhone 4, iPod Touch 4G, iPad și iPad 2 să se bucure de mult râvnita conexiune HDMI. Asta nu este însă tot. Spre deosebire de conceptul Air Play, care permite utilizatorului să trimită doar un anumit tip de conținut către TV-ul conectat la un Apple TV 2G, noul accesoriu conectabil tot la portul 30pin vă permite să afișați pe TV tot conținutul de pe ecranul iPod-ului, iPhone-ului sau iPad-ului. Nu trebuie decât să conectați accesoriul la TV prin HDMI și celălalt capăt să îl legați la iPod, iar în secunda următoare „ce-i în mână e și pe ecran". Această funcție este ideală pentru gaming pe TV. Indiferent dacă vorbim de Angry Birds sau Infinity Blade, calitatea imaginii este așa de bună încât poți afirma liniștit că te joci pe o consolă. Ținând cont că iPad-ul are un raport de aspect egal cu 4:3, în timp ce majoritatea televizoarelor au un raport de aspect 16:9, decizia Apple de a lăsa margini negre pe lateralele ecranului este rezonabilă - mai ales că, atunci când rulați un film 16:9, respectivul conținut „umple" TV-ul.

Un alt aspect important este protecția noii jucării. Ținând cont că Apple a intrat anul trecut și în afacerea cu accesorii cu husa de iPad 1, urmată de renumitul Bumper pentru iPhone 4, foarte mulți utilizatori așteptau să vadă ce are compania din Cupertino în plan pentru noua versiune de iPad. Intitulat Smart Cover, noul accesoriu protejează exclusiv ecranul, dar reușește să o facă fără să adauge o grosime considerabilă întregului ansamblu. Disponibil în 10 variante, 5 din poliuretan și 5 din piele, Smart Cover-ul este realizat parcă din 4 bucăți îmbrăcate de o singură bucată de material. Cele 4 bucăți pliabile vă ajută să transformați coperta într-un suport pentru iPad 2 în momentul în care îl țineți atât pe orizontală, cât și pe verticală. Creat pe principiul magnetic, noul Smart Cover se atașează cu ușurință iPad-ului pe partea laterală, fără butoane. iPad 2 în combinație cu Smart Cover mai are un avantaj datorită faptului că, în momentul în care este acoperit, acesta intră în stand by, iar dacă îi descoperiți chiar și un colț, pornește instantaneu.

Unde își are locul?

Filozofia care stă la baza noului produs a fost aceea de perfecționare. Chiar dacă au tăiat din vechiul iPad și l-au redus la cea mai simplă formă a sa, faptul că nu au făcut rabat de la autonomie sau performanță este cu atât mai remarcabil. Din păcate tabletele, cel puțin în țara noastră, nu au reușit să convingă foarte mulți cititori să facă o achiziție, însă ținând cont că aproape toate produsele de IT merg pe aceeași rețetă, timpul ne va arăta cât de aproape suntem de un preț mai mic, indiferent dacă vorbim de iPad sau de o altă tabletă. Nu de alta, dar este plăcut să te joci, să navighezi pe internet, să te uiți la un film sau să citești o carte, toate cu ajutorul unui dispozitiv portabil de 600 grame și 8,8 milimetri grosime.

■ **Alexandru Puiu**



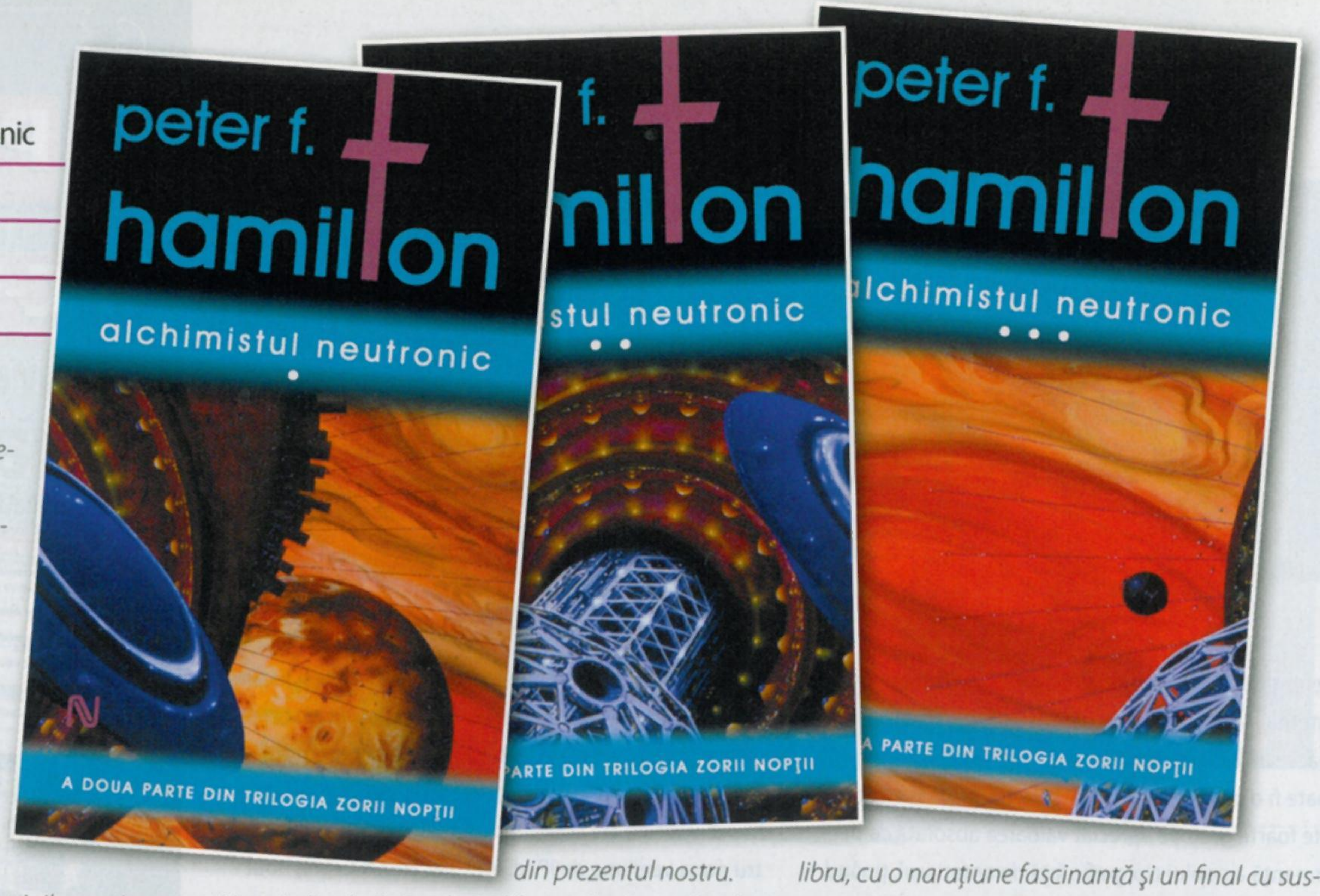


Titlu Alchimistul neutronic

Autor Peter F. Hamilton

Editura Nemira

Colecția Nautilus



„O space opera uriașă și tumultuoasă, care are câte ceva pentru fiecare… Universul lui Hamilton nu poate să încapă într-un singur volum. Sunt prea mulți eroi pe care să-i îndrăgim, ticăloși pe care să-i detestăm și lumi pe care să le explorăm… Imaginația lui nu cunoaște limite!"

Science Fiction Weekly

„O realizare excelentă, care atinge echilibrul perfect între conceptele complexe ale SF-ului hard și intrigile captivante, presărate cu momente de horror și tușe sumbre."

Isaac Asimov's Science Fiction Magazine

„Prin al doilea volum, trilogia ZORII NOPȚII a lui Peter F. Hamilton își cimentează statutul de cea mai solicitantă și imposibil de ignorat saga din istoria genului space opera. Nici măcar Dune și urmările sale n-au fost atât de ambițioase. Poate doar universurile Star Trek și Star Wars să fie mai mari, însă au avut nevoie de zeci de ani și de numeroși creatori care le-au conferit formă și substanță. Lumea lui Hamilton este viziunea coerentă i focalizată a unui singur autor. Este echivalentul SF pentru Război și pace."

Interzone

„Alchimistul neutronic subliniază că, în ciuda supremației ei indiscutabile, tehnologia nu deține toate răspunsurile. De aceea oamenii din viitorul lui Hamilton seamănă atât de mult cu oamenii din prezentul nostru. Nu există soluții simple, indiferent dacă e vorba de magie sau de forță brută. Pentru a progresa, societatea este obligată să-și confrunte – și să-și rezolve – problemele. "

SF Site

„Peter F. Hamilton nu uită niciodată divertismentul. El înțelege visurile și temerile fundamentale care motivează existența, dar și situațiile cele mai înspăimântătoare care subminează sentimentul primordial de securitate. Iar partea esențială a securității este speranța. Până și în momentele cele mai grele al vieții, majoritatea oamenilor se agață de speranța că este doar ceva trecător, că în scurt timp vor reveni pe făgașul cel bun."

The Magazine of Fantasy & Science Fiction

„Luptători cu calitățile amplificate de nanonice… habitate spațiale inteligente… lasere… bombe ilegale cu antimaterie… mijloace de distrugere stelare – tot ce și-ar putea dori cunoscătorii genului. Alchimistul neutronic este o space opera de calibru, cu o narațiune fascinantă și un final cu suspans de excepție."

Kirkus Reviews

„În cazul Alchimistului neutronic, unicul motiv de dezamăgire este faptul că va trebui să aștept următorul volum. Este un roman încântător! "

Science Fiction Wave

CÂȘTIGĂTORII LUNII MARTIE

Cei cinci câștigători ai concursului NEMIRA, ediția martie 2011, ce a avut ca premii cinci romane Eu sunt numărul patru de Lore Pittacus, sunt următorii: **Niță Ionuț** din Popești Leordeni, **Macovei Dan** din Timișoara, **Cîrjan Vasile** din Craiova, **Popa Cornel** din Cotești și **Lica Grațian Tiberiu** din Craiova.

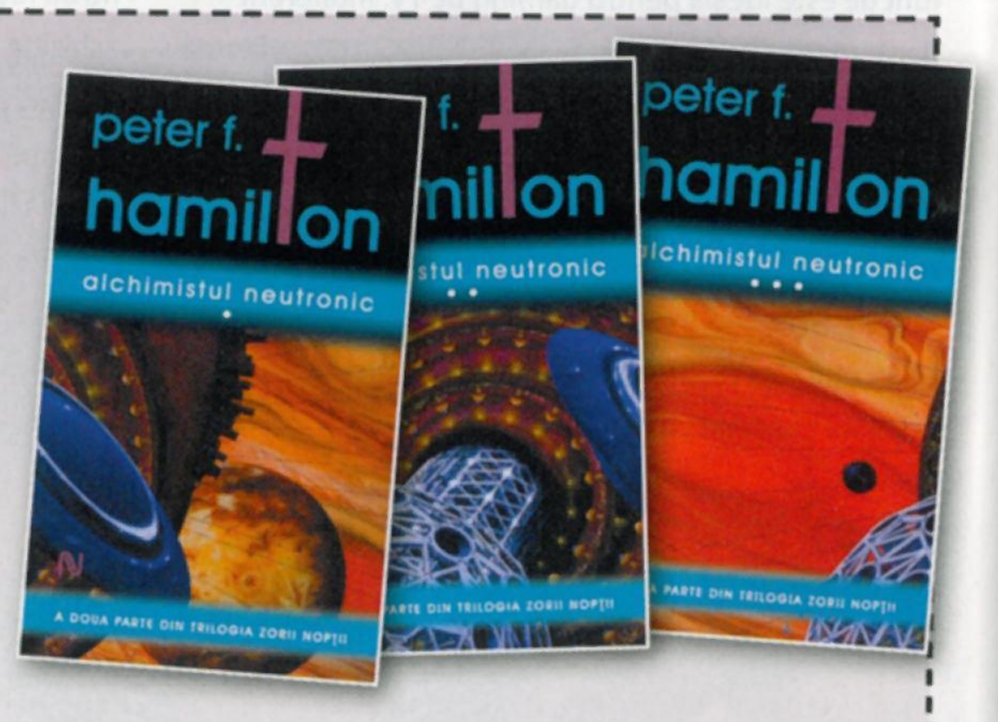
Info: Câștigătorii sunt rugați să contacteze redacția la adresa de e-mail emanuela.negura@3dmc.ro sau la numerele de telefon 0268.415.158, 0268.418.728

CONCURS LEVEL ȘI NEMIRA

Câștigă una din cele cinci trilogii Alchimistul neutronic de Peter F. Hamilton răspunzând la întrebarea:

Ce nu uită niciodată Peter Hamilton ?

- divertismentul ☐
- țigările ☐
- gazul pornit ☐



Nume, prenume

Cod numeric personal

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

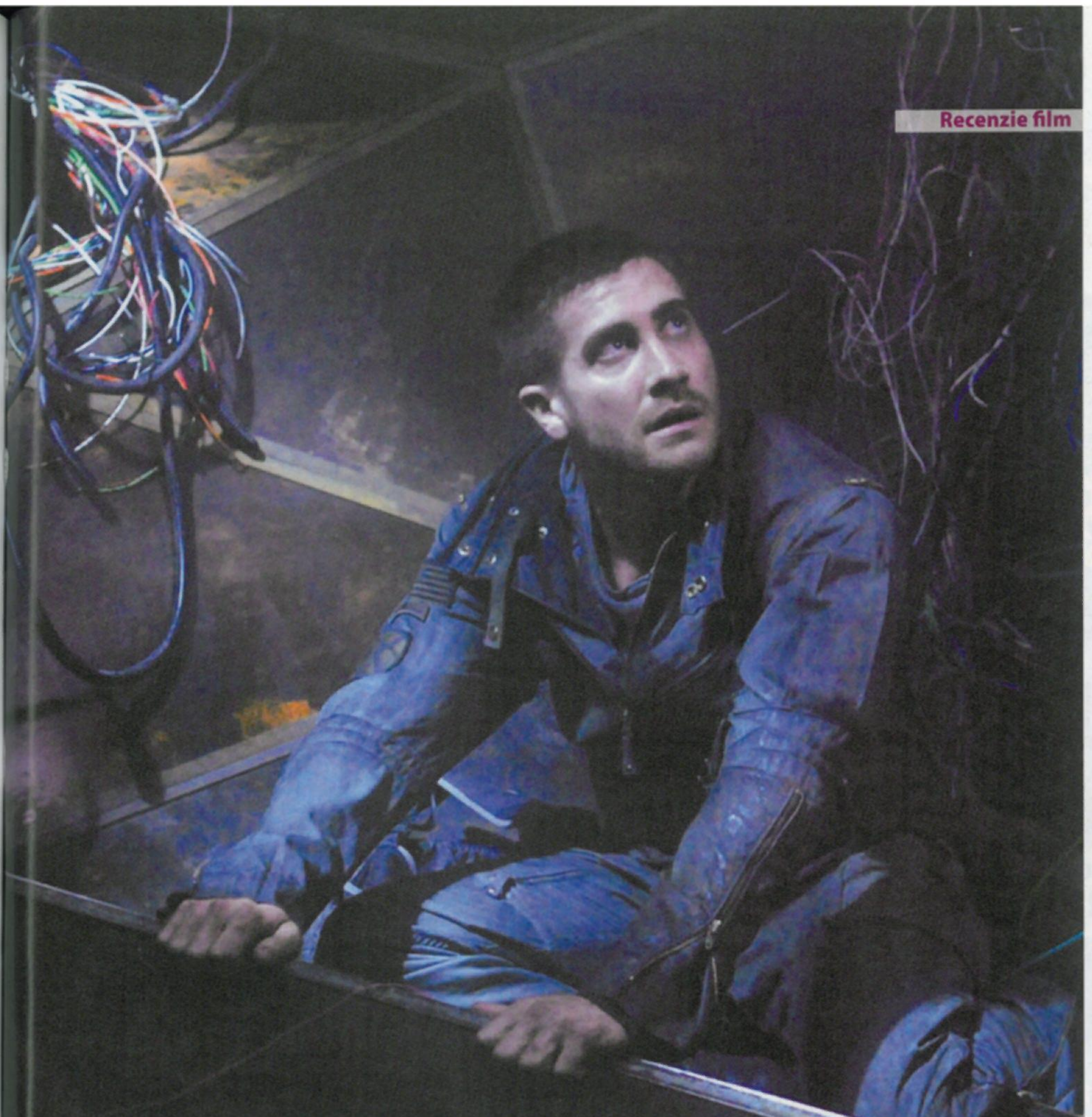
Localitate

Cod Poștal Județ

Telefon e-mail

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa 3 D Media Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov. Data limită a concursului: 1 iunie 2011. Desemnarea câștigătorului se face prin tragere la sorți. Numele câștigătorului va fi publicat în ediția de luna iulie 2011 a revistei.

Prin completarea și expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informațiile conținute de talon să fie înregistrate și prelucrate de către editura SC 3 D Media Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.



Transfer de identitate
(Source Code)

Eram înfometat, îmi voiam porția de SF de calitate, aveam poftă de un nou Ghost in the Shell, Children of Man, The Man from Earth, Gattaca, chiar și de un Star Trek bun. Nu conta, ceva care să-mi dea de gândit, sec, dur, dacă se poate. Să mă mai trezească. Source Code a venit să mă salveze, deși e cam de vară pe lângă lista de mai sus. Cunoaștem deja ideea, intuim cam ce și cum o să se întâmple, misterul rămâne însă acolo până la sfârșit. Film de văzut la cinema, de discutat și disecat cu prietenii. În care Colter Steavens (Jake Gyllenhaal), un pilot de elicopter în misiune în Afganistan, se trezește în corpul unui profesor de istorie într-un tren spre Chicago. Și moare spulberat de o explozie. După care se trezește din nou și o ia de la capăt.

Am schimbat puțin povestea pentru a nu vă strica din plăcerea descoperirii. Transfer de identitate este în primul rând un thriller de calitate, apoi SF, apoi ghicitoare. Recomand și mă opresc pentru că nu vreau să mai dezvălui nimic. Acum merge și o comedie SF. Să vină Paul! Chiar și una fără niciun fel de sens, dar inspirată din toate jocurile posibile (poate d'asta). Să vină și Sucker Punch!

■ ncv

www.

http://drafts.easybib.com/post/4441827756/10-amazing-views-from-airplanes

Dacă ești în avion și caști gura pe geam, poate vezi și tu așa ceva. Poate chiar ești în stare să scoți o poză faină.



http://candychang.com/before-i-die-in-nola/

Ce ai face înainte să mori? Ei bine, cineva îți dă ocazia să spui asta. Nu să o faci.



Trimite cuvântul CARTE prin sms la numărul 7555 și poți comanda oricare dintre cărțile colecției CHIP Kompakt

Tarif SMS: 6 EUR plus TVA în oricare din retelele Orange, Vodafone sau Cosmote



Costul de expediție este inclus în prețul SMS-ului.

După trimiterea SMS-ului, un operator al editurii noastre vă va contacta pe numărul de pe care a fost trimis mesajul, pentru a prelua titlul cărții dorite și adresa la care să o primiți.

Librăria CHIP ONLINE

ABONEAZĂ-TE PE UN AN

la oricare dintre revistele noastre și primești automat* un **Card SDHC 4GB** sau **USB Flash Drive Cruzer Blade 4GB** sau **Cititor de carduri Image Mate All-in-one**.



mai multe detalii pe www.chip.ro/librarie

* Ofertă valabilă pentru orice abonament încheiat pe o perioadă de 12 luni, în limita stocului disponibil. Bonusul (Card SDHC 4GB sau USB Flash Drive Cruzer Blade 4GB sau Cititor de carduri Image Mate All-in-one) va fi trimis împreună cu revista din abonament.

SanDisk®

STORE YOUR WORLD IN OURS



www.sandisk.com

Abonamente „BONUS"

Revista	Doresc abonamentul să înceapă cu luna:	Număr abonamente comandate	Preț unitar abonament	Total (nr. abonamente x preț unitar abonament)
CHIP cu CD - 6 apariții			60,00 lei	
CHIP cu CD - 12 apariții + BONUS ☐ Card SDHC 4GB, ☐ USB Flash Drive Cruzer Blade 4GB ☐ Cititor de carduri Image Mate All-in-one (bifați modelul dorit)			114,00 lei	
CHIP cu DVD - 6 apariții			75,00 lei	
CHIP cu DVD - 12 apariții + BONUS ☐ Card SDHC 4GB, ☐ USB Flash Drive Cruzer Blade 4GB ☐ Cititor de carduri Image Mate All-in-one (bifați modelul dorit)			137,00 lei	
LEVEL - 6 apariții			75,00 lei	
LEVEL - 12 apariții + BONUS ☐ Card SDHC 4GB, ☐ USB Flash Drive Cruzer Blade 4GB ☐ Cititor de carduri Image Mate All-in-one (bifați modelul dorit)			144,00 lei	
PC PRACTIC - 6 apariții			53,00 lei	
PC PRACTIC - 12 apariții + BONUS ☐ Card SDHC 4GB, ☐ USB Flash Drive Cruzer Blade 4GB ☐ Cititor de carduri Image Mate All-in-one (bifați modelul dorit)			99,00 lei	
FOTO VIDEO Digital - 6 apariții			60,00 lei	
FOTO VIDEO Digital - 12 apariții + BONUS ☐ Card SDHC 4GB, ☐ USB Flash Drive Cruzer Blade 4GB ☐ Cititor de carduri Image Mate All-in-one (bifați modelul dorit)			119,00 lei	
FOTO VIDEO Digital - 12 apariții + Cartea „500 de sfaturi de fotografiere"			107,98 lei	
			Total general de plată:	

Completați online la adresa **http://www.chip.ro/librarie** talonul de abonament sau trimiteți această pagină completată cu abonamentele alese și cu datele dumneavoastră, împreună cu dovada plății (copie chitanță, ordin de plată sau mandat poștal) pe e-mail la adresa **abonamente@3dmc.ro**, pe fax la numărul 0268-418728 sau prin poștă la adresa: Bădescu Ioana, OP2 CP4, 500530 Brașov. Pentru orice alte detalii suplimentare vă rugăm să ne contactați prin e-mail la abonamente@3dmc.ro sau la telefoanele 0268-418728, 0368-415003, 0723-570511, 0744-754983 interior 30, sau la fax 0268-418728.

Plata se poate efectua prin:
- plată online prin card de credit (mai multe detalii pe http://www.chip.ro)
- depunere de numerar la orice ghișeu BRD în contul 3 D Media Communications nr. RO78 BRDE 0805 V056 0497 0800 deschis la BRD Brașov
- ordin de plată în contul 3 D Media Communications (cod fiscal RO1099507) nr. RO71ABNA0800264100060476 deschis la RBS Bank Brasov.
- pentru bugetari, plata se face în contul RO90TREZ1315069XXX000746 deschis la Trezoreria Brasov
- mandat poștal pe numele Bădescu, OP 2 CP 4 500530 Brașov

Denumirea firmei / C.U.I.

Nume, prenume

Vârstă Ocupație

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate

Cod Poștal Județ

Telefon e-mail

Am plătit lei în data de cu mandatul poștal/ordinul de plată nr.

Am mai fost abonat, cu codul Semnătura

Pentru operativitate, vă rugăm să completați online talonul la adresa www.chip.ro/librarie sau să trimiteți talonul alăturat prin fax la 0268-418728 sau prin e-mail la abonamente@3dmc.ro

Identitatea operatorului de date: 3 D Media Communications SRL, General Manager Dan Bădescu. Completând acest formular sunt de acord ca informațiile menționate mai sus să fie prelucrate și să fie introduse în baza de date a 3 D Media Communications SRL, să fie utilizate pentru acțiuni de marketing direct și corespondență comercială. În conformitate cu prevederile art. 12-18 din Legea 677 din 2001 dispuneți de următoarele drepturi: de informare, de acces, de intervenție, de opoziție, de a nu fi supus unei decizii individuale, de a vă adresa justiției. Pentru exercitarea acestor drepturi vă rugăm să ne contactați, în scris, la adresa 3 D Media Communications SRL, OP2, CP4, 500530 Brașov, sau prin fax la numărul 0268-418728. 3 D Media Communications a fost înscrisă în registrul de evidență a prelucrării de date cu caracter personal al ANS-PDCP sub numărul 4702.

DOUĂ JOCURI COMPLETE LA SUPER PREȚ!

Classic Games

LEVEL Collection

14,90 LEI













Librăria CHIP ONLINE ro
COMANDĂ ONLINE CĂRȚILE
ȘI AI PÂNĂ LA 10% REDUCERE*
Editura Nemira
peter f. hamilton
alchimistul neutronic
71.01
78.90
3 volume
Editura Nemira
RAYMOND CHANDLER
SORA CEA MICĂ
35.91
39.90
Editura Polirom
DORIS LESSING
CARNETUL AURIU
58.46
64.95
Jasper Fforde
Cazul Jane Eyre
31.50
35.00
Editura Humanitas
Editura Humanitas
NEAGU DJUVARA
AMINTIRI DIN PRIBEGIE
42.30
47.00
60.21
66.90
Eleganța
Editura Nemira
Editura Humanitas
Julia Franck
Femeia din amiază
31.50
35.00
VAL McDERMID
DINCOLO DE SÂNGE
35.91
39.90
Editura Litera
31.41
34.90
Editura Nemira
Editura Nemira
BIBLIOTECA NOPȚII
44.91
49.90
53.10
59.00
Fernando MORAIS
Magul
Editura Humanitas
Editura Polirom
Michael Ondaatje
Pacientul englez
26.96
29.95
Editura Nemira
MISTERELE TEMPLIERILOR
20.61
22.90
53.10
59.00
ROMANTISMUL GERMAN
Editura Humanitas
Editura Humanitas
Isabel Allende
Suma zilelor
31.50
35.00
Detalii pe www.chip.ro/librarie,
pentru comenzi: Catalin Iordache, catalin.iordache@3dmc.ro, telefon: 0741.248.348, 0368.415.003,
*oferta valabila in limita stocului disponibil



LEVEL DVD
WORLD OF GOO
05.2011
EVERYONE
ESRB
PC
DVD-ROM
SOFTWARE
2D BOY
WORLD OF GOO
"Beautiful, fun, and one of the highlights of this year" - PC Gamer
LEVEL

NEXT ISSUE*

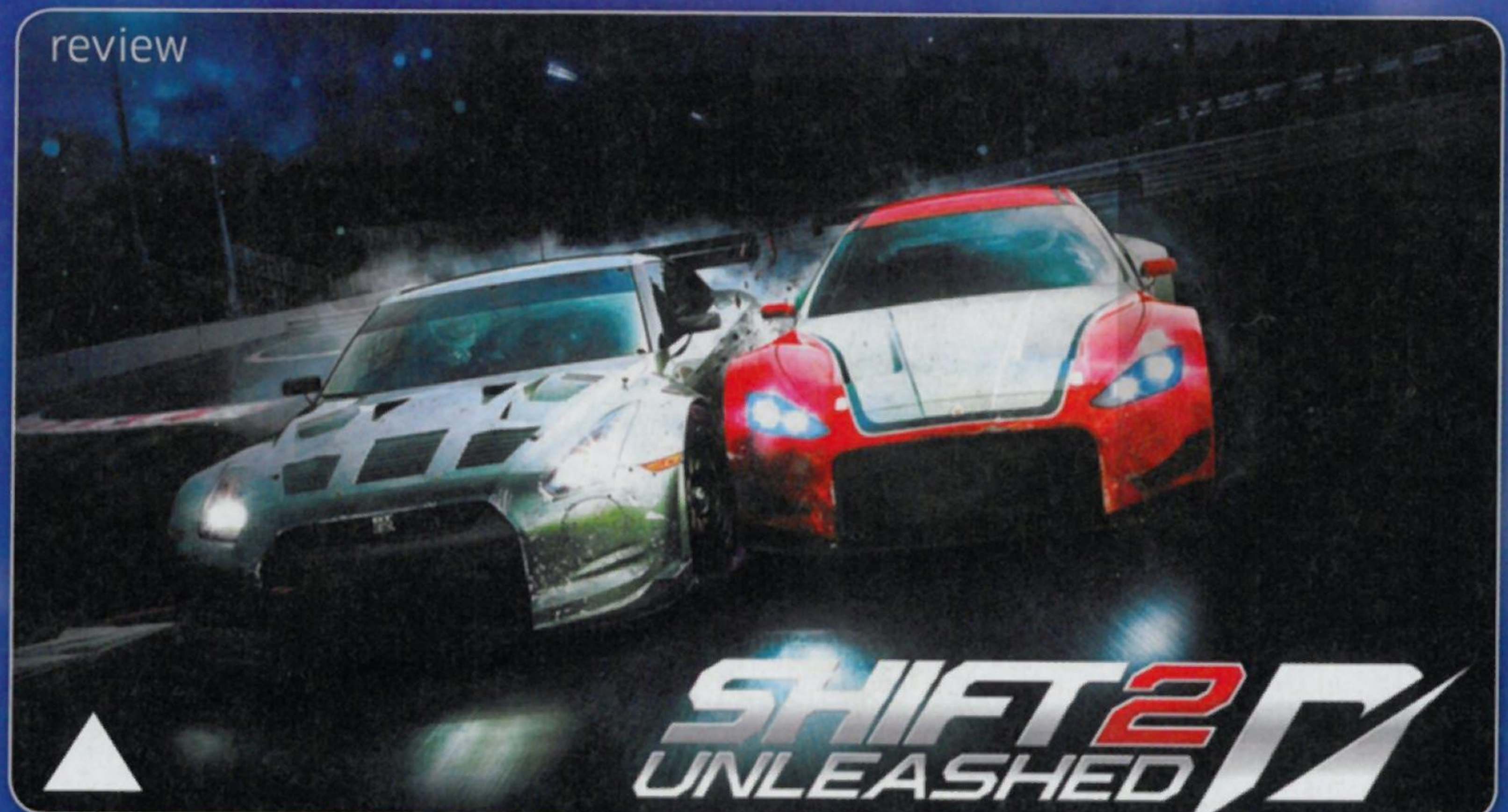
PORTAL 2



Pregătiți-vă pentru o experiență co-op de neuitat.



Mai violent și mai visceral ca niciodată.



Cu sau fără patch, Shift 2 încasează un review.

*Cu titlu informativ

Pentru ca tu să obții **FOTOGRAFII SPECTACULOASE**
îți oferim **84 de PAGINI** cu și despre fotografie



Vrei mai mult decât o simplă poză?
VREI FOTOGRAFIE?

Participă și tu la
seminariile și workshop-urile
organizate de revista **FOTO-VIDEO**
pe parcursul întregului an

Detalii pe **www.chip.ro/workshop**

Librăria CHIP ONLINE .ro
Comandă online revista pe
www.chip.ro/librarie

petrecerea se schimbă cu Orange

Orange Young - distracţie la nesfârşit

